PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE • N-GAGE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA… …E VAN DE BENELUX



DE SIMS 2
GRENZENLOOS GEINIG

LIJP IN LEIPZIG
GAMES CONVENTION 2004

FABLE
SENSATIONEEL

PIKMIN 2
SCHOT IN DE ROOS

ROME TOTAL WAR
KWAM, ZAG EN OVERWON

FIFA 2005
PRO EVO GEPASSEERD?

KILLZONE

SILENT HILL 4: THE ROOM • GHOST RECON 2 • STAR WARS: BATTLEFRONT
RATCHET & CLANK 3 • OBSCURE • GRADIUS V • PRO EVOLUTION SOCCER 4
HALO 2 • THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP • COLIN MCRAE 2005
DONKEY KONGA • BUJINGAI • CONFLICT VIETNAM • ARMIES OF EXIGO


THIS IS TOTAL WAR.
"BEHOLD! THE BEST STRATEGY GAME OF THE YEAR APPROACHES" PC ZONE
POWERED BY gamespy
NVIDIA
the Creative Assembly
TOTAL WAR
www.totalwar.com
PLAYS BEST ON
ALIENWARE
PC CD
ACTIVISION
activision.com
Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

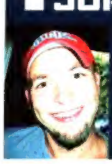


ROME™
TOTAL WAR
PC CD-ROM
ROME
TOTAL WAR
12+
TOTAL WAR
ACTIVISION
Carve your victories into history as you lead one of eleven old-world armies in epic, real-time cinematic battles.
Forge an empire on the revolutionary 3D campaign map with an intuitive display of your cities and armies.
Command unique units, from Carthaginian elephants and Scythed war chariots to Roman war dogs, using pick-up-and-play controls.
www.totalwar.com/game


SHONEN JUMP'S
YU-GI-OH!™
TRADING CARD GAME
SOUL OF THE DUELIST™
The Ultimate Soul Arises.
Engage the new level-up ability, unleash the largest fusion monster yet seen outside of Japan and duel with all your soul.
www.yugioh-card.com
KONAMI
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

Volgende maand hebben we een uitgebreid verslag van de PU Gameplay 2004.
Net voor de deadline konden we de redacteuren nog wel effe vragen naar hun hoogte- en dieptepunten.

JURJEN



Hoogtepunt waren de vrouwelijke fans die me vroegen om een handtekening. Omdat mijn vriendin er bij was, is het tot werkelijke hoogtepunten niet gekomen, maar toch.

JAN



Ik ben er nog steeds vol van. Nee niet van de Gameplay maar van het feit dat het jeugdjournaal me interviewde en onder de beelden Jan Meywoud zette!

J.J.



Ik ben gewoon blij. Alle twee de dagen uitverkocht en games als Halo 2, Killzone, GT 4 en Donkey Konga speelbaar... daar doen we het voor.

ED



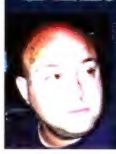
Dat handtekeningen uitdelen vond ik echt da bomb. Dat ik zondag m'n lichten had laten branden en met een lege accu stond, was minder.

MURIËLLE



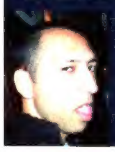
Het was stressen, zeker op zaterdag toen alles uitliep en bleek dat er geen artiestenkleedkamers waren. Maar dit was zeker de beste PU Gameplay van 2004.

BORIS



Ik vond het weggeven van al die goodies heel erg tof en die babes van Playboy waren ook niet verkeerd. Je wilt niet weten waar ik bij hun m'n handtekening heb gezet.

SKATE



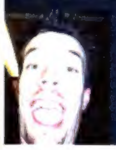
Jammer dat Pro Evo ontbrak maar ik heb genoten, vooral van het publiek bij het podium. De PU Gameplay is gewoon het enige evenement om voor op tijd te komen.

STEVEN



Alleen het eten vond ik niet om binnen te houden... zelfs m'n hond haalde z'n neusje ervoor op. Verder heb ik alles als één groot hoogtepunt ervaren.

JEROEN



Ik vond de N-Gage zandbak top en mama had me ook nog geld meegegeven voor snoep én ik heb een handtekening van Milouska van Het Jeugdjournaal!

SPELLETJE DOEN, ZUIPEN, NEUKEN...

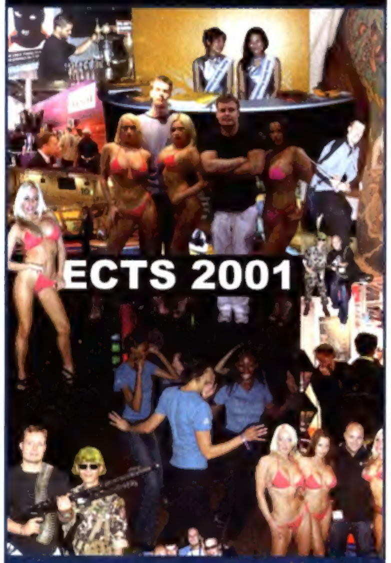
Spelletje spelen, zuipen, neuken... daar komen volgens onze stoere redacteuren de meeste perstrips zo'n beetje op neer. Toch, als je die foto's van Skate zo ziet, is het op een of andere manier allemaal niet zo stoer meer...







UIT DEN OUDEN DOOSCH



Drie jaar geleden gingen we nog met z'n zessen naar de ECTS in Londen en pakten we uit met een special van maarliefst vijftien pagina's. J.J. ging dit jaar in z'n eentje kijken en constateerde dat er van de eens zo glorieuze beurs niets meer over is...

GEEN REDACTIONEEL

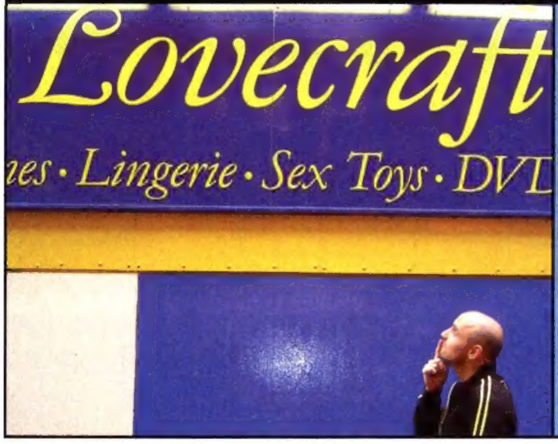
Omdat Niels de hele maand in Spanje vertoefde, en niemand verder iets zinnigs te melden had (net alsof Niels dat normaal gesproken wél heeft....), deze maand geen redactioneel. Ja, da's effe slikken hè.

PU PIZZA

Een van de dingen die Frank Valies van het bedrijf Adfective doet is het 'opleuken' van saaie pizzadozen met reclame. Hij dacht dat wij het vast wel aardig zouden vinden als ie een "vrij-zijkantje" voor onze Gameplay inruimde. En dat klopte. Alleen dat er nog een drie weken oude pizza-ansjovis in de doos zat, vonden we iets minder geslaagd.



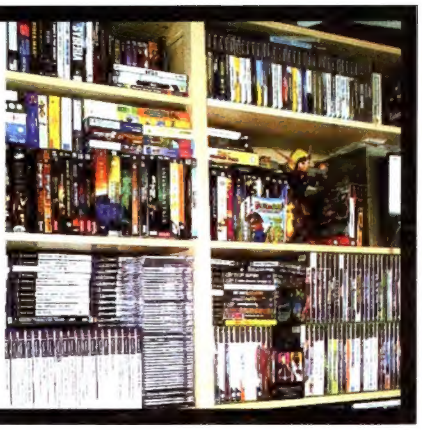
IEMAND MOET HET DOEN



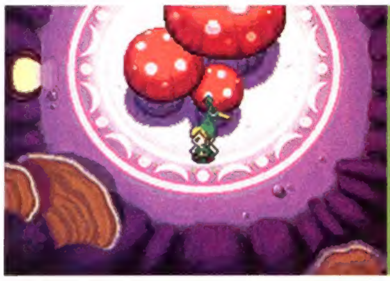
Ook een vast ritueel tijdens perstrip: even iets kopen voor de partner thuis. Na lang zoeken vond Jan in Leipzig, (waar hij was voor de Games Convention) precies de winkel die hij zocht. We hopen voor Jan dat ie dat spannende setje inderdaad aan z'n vrouw heeft gegeven, anders heeft ie nu een groot probleem.

UIT DE KAST

Nee, dit is niet het assortiment van Gameshop Het Lamme Duimpje of het centraal magazijn van de Free Record Shop. Dit is één van de kasten van onze Jan en zo heeft ie er nog een stuk of drie in huis staan, vol met games en goodies.
Na het zien van deze foto meldden verschillende redacteuren zich spontaan bij Jan om hem te komen helpen bij z'n verhuizing over twee maanden...



INHOUD



32 THE LEGEND OF ZELDA THE MINISH CAP

De structuur is overbekend en ook dat gedoe met schakelaars, sleutels en verschuivende standbeelden kennen we inmiddels wel.
Toch heeft The Minish Cap zoveel te bieden dat zelfs een veteraan als Jurjen reikhalzend naar deze GBA-titel uitkijkt.



56 DONKEY KONGA

Een muziekspel spelen met een gewone controller is een beetje suf, dat weet zelfs een aap. Daarom komt Donkey nu met zijn eigen trommelsetje om zijn gezellige ritmespelletje te ondersteunen. En dat pakt verrassend goed uit want Donkey Konga blijkt beestachtig leuk en verslavend.



61 STAR WARS BATTLEFRONT

Lucas Arts kondigde aan een soort Star Wars Battlefield 1942 te gaan maken. Helaas blijft eenvoud en oppervlakkigheid het spel tot de laatste minuut parten spelen. Volgens Boris is het een kwestie van tijd voordat iedereen genoeg heeft van dit soort Star Wars uitmelkerij.



52 COLIN MCRAE 2005

De meester is terug! De beste rallygame aller tijden zet in de vijfde editie opnieuw wat puntjes op de i. Nog meer auto's, nog meer circuits en online gameplay vervolmaken dit meesterwerkje. Codemasters bewijst wat ze met deze serie al jarenlang bewijzen, namelijk dat ze fokking strakke racegames maken!



65 BUJINGAI THE FORSAKEN CITY

In Bujingai zijn het leveldesign en het verhaal bijzaken. Alles draait om de spetterende actie die hoofdpersoon Lau je voorschotelt.
Met zijn twee zwaarden voert hij de meest spectaculaire aanvallen uit, waarbij luchtacrobatiek en magie niet worden geschuwd.



73 GRADIUS V

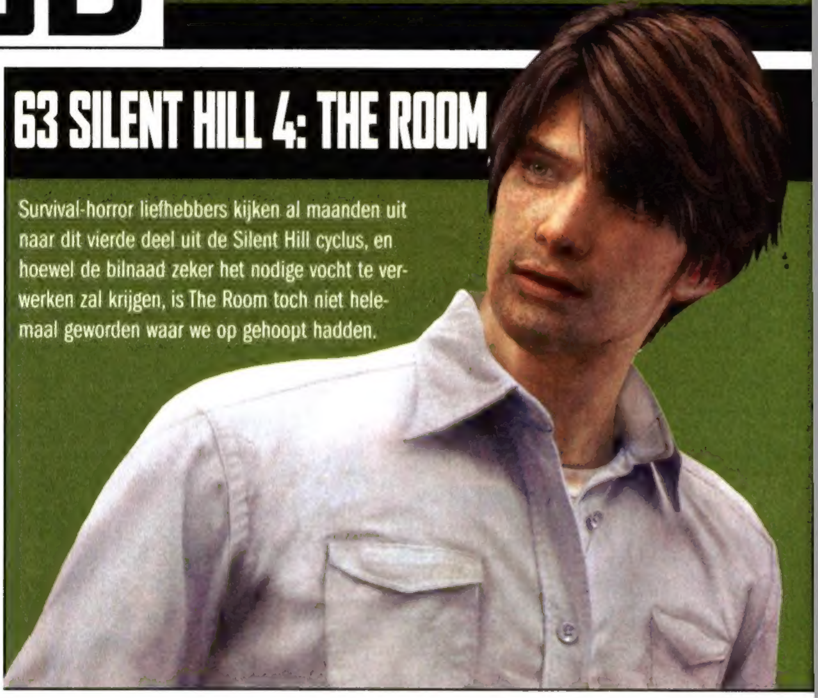
Gradius V speelt als een trein, ziet er goed uit, is uitdagend en heeft een geweldig powerup-systeem.
En nu er ook een twee-speler optie is toegevoegd, mogen we gerust stellen dat de game alles biedt wat je van een shoot'em up uit het topsegment mag verwachten.



74 FIFA 2005

Mede dankzij de implementatie van 'first touch control' en enkele andere toevoegingen die nu eens wél werkelijk positief effect hebben op de gameplay, kwam onze footiespecialist Skate tot de conclusie dat "EA het spelletje begint door te krijgen".

63 SILENT HILL 4: THE ROOM



Survival-horror liefhebbers kijken al maanden uit naar dit vierde deel uit de Silent Hill cyclus, en hoewel de bilnaad zeker het nodige vocht te verwerken zal krijgen, is The Room toch niet helemaal geworden waar we op gehoopt hadden.

44 FABLE

Zal ie nou net wel of net niet een Gold Award krijgen, vroegen we ons af. Jan heeft nog nooit zo lang gedaan over het schrijven van een artikel en we mogen dan ook gerust spreken van een afgewogen oordeel.



48 DE SIMS 2

Je eigen fantasie lijkt de enige begrenzing bij De Sims 2. Misschien is het geheel niet zo innovatief als het origineel maar alles is werkelijk tot in de details geperfectioneerd.



58 SPECIAL REPORT ECTS & GAMESTARS LIVE

De ECTS loopt op z'n laatste benen en wordt links en rechts ingehaald door beurzen die zich niet alleen op de bizz en journalisten richten, maar de gamer centaal stellen. J.J. doet verslag uit Londen.

36 HALO 2



Het was jammer dat we tijdens ons bezoek aan de Microsoft Studios in Redmond USA niets te zien kregen van de singleplayer van Halo 2 maar de multiplayer die wél speelbaar was, maakte alles meer dan goed.

12 COVERVIEW KILLZONE



Nog heel even en dan is Killzone helemaal af... maar daar wilden we niet op wachten. Steven en Jan lieten zich vrijwillig opsluiten in de studio van Guerrilla en speelden een vrijwel volledige versie alsof hun leven er vanaf hing.

37 PRO EVOLUTION SOCCER 4



Net als bij Colin McRae geldt hier: het is moeilijk om de nummer 1 positie te bereiken maar nog veel moeilijker om die vast te houden. Pro Evo gaat daar volgens Skate absoluut in slagen en Konami zet met deel 4 weer een gruwelijk goede footiegame neer.

54 TOPSCORE ROME TOTAL WAR

De meest complete RTS aller tijden! Zelfs Boris geeft toe dat Jan in z'n voorkeur voor Rome Total War boven Cossacks gelijk heeft gehad.

66 SPECIAL REPORT: GAMES CONVENTION 2004

Voor de derde achtereenvolgende keer werd in Leipzig de Games Convention gehouden, een beurs die elk jaar in populariteit groeit. Na de E3 en de Tokyo Game Show heeft de GC zich inmiddels ontwikkeld tot een event om terdege rekening mee te houden.



50 PIKMIN 2



Als Jurjen over een game schrijft: "een van de mooiste en meest betoverende videogames die ik ooit gespeeld heb", dan hoeven we daar niets meer aan toe te voegen.

GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

VEEL PLEZIER MET HALO 18

Ik wil graag reageren op de brief van Niels in PU 8. Hij stelt kort samengevat dat "de mainstream" de gamesindustrie in leven houdt. Daar zit een kern van waarheid in maar toch ben ik het er niet helemaal mee eens.

De mainstream houdt ontwikkelaars en uitgevers in leven die games ontwikkelen voor diezelfde mainstream. Spider-Man 2 en Driv3r staan garant voor goede verkopen maar voegen niets toe aan de wereld van videogames. Dit soort vervolgen op populaire series en games met filmlicenties zullen we steeds meer zien, en ja, ze leveren de biz veel geld op.

Maar zoals al opgemerkt - ik meen door Jeroen - wordt het aantal spellen met een 2, 3 of 4'tje erachter wel erg groot. Sleeper Hits en nieuwe franchises zijn er nauwelijks meer. Dat is ongelofelijk zonde want de diversiteit in videogames neemt zienderogen af.

De mainstream leest geen reviews maar kijkt televisie. De mainstream gamers kopen niet de beste games maar de games met de beste reclamecampagnes. De nieuwe ontwikkelaars, met jonge talenten en innovatieve ideeën, zijn zodoende volledig afhankelijk van de rijke uitgevers. Als deze uitgevers steeds meer richting mainstream neigen, zoals nu gebeurt, kunnen we grensverleggende games wel vergeten. Veel plezier met Halo 18...

Arno van den Brink / Bozo | Internet

Als Arno reageert op Niels naar aanleiding van een stukje van Jeroen waar ook Sander op reageerde, dan lijkt er sprake van een beginnende discussie.
Oké lezers, krop het niet op maar gooi 't eruit! Een zinnige discussie hebben we in jaren niet gehad in de Yo! Post.
Arno gefeliciteerd met je FRS-bonnen. Dat wordt zeker wachten op Dri4er hè....

■ JJ'S BAR

We weten allemaal dat meneer Meyroos er diverse bijbaantjes op nahoudt maar wisten jullie al dat J.J. een café heeft in Glyfada (even ten zuiden van Athene)?
Ik bedoel maar...

Pieter | Internet

En dan nodigt die lul ons niet eens uit voor een drankje. Nu weten we tenminste wel waar J.J. de inspiratie voor z'n mislukte kapsel heeft opgedaan.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. e 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL

■ RARE IS Z'N MAGIE KWIJT

Hallo daar op de redactie. Als Nintendo gamer mag ik graag nog eens terugdenken aan de gloriedagen van mijn geliefde Japanse spellenmaker. Oftewel, de dagen van de SNES en de N64 (al was het aandeel toen al minder). Noodgedwongen moest ik, telkens toen een nieuwe console van Ninty uitkwam, mijn oude verkopen. Terwijl ik pas een jaar of acht was toen de N64 uitkwam, was ik toen ook al een groot Nintendo-fanaat. Ik vind de SNES nog steeds een van de beste systemen ooit gemaakt, maar dat terzijde.

Toen de N64 uitkwam, verkocht ik dus mijn SNES. Gezien de grote stap naar volledig 3D had ik er (op dat moment) weinig moeite mee om mijn trouwe SNES van de hand te doen en de N64 aan te schaffen.

Ik was in de wolken met de nieuwe machine, zeker toen later spellen als GoldenEye, Banjo-Kazooie/Tooie, Donkey Kong 64, Zelda: OoT en MM, en natuurlijk Perfect Dark en Jet Force Gemini uitkwamen. De oplettende lezer zal hierbij al hebben opgemerkt dat ik bijna alleen maar RareWare spellen noem in mijn opsomming. En dat brengt mij bij mijn volgende punt. Namelijk dat Nintendo een grove fout heeft gemaakt met het laten gaan van Rare.

Ik zie het zo. De exclusiviteitdeal met Nintendo liep af en Nintendo gaf aan die niet te willen/gaan verlengen. Rare begon meteen met het ontwikkelen van bijv. Kameo voor de PS2. Toen kwam echter grote jongen Microsoft, die keek naar het indrukwekkende lijstje N64 titels van de hand van Rare en besloot het hele bedrijf maar in te lijven... waardoor Kameo dus Xbox exclusief werd. Men mocht Star Fox Adventures nog afmaken voor de NGC maar daarmee was het afgelopen met de Nintendo-Rare magie (GBA titels even niet meegerekend). In mijn ogen dus een grove fout omdat Rare de onbetwiste hofleverancier van de N64 was, dat mag duidelijk zijn.

Gezien de resultaten tot nu toe van Rare onder de vlag van Microsoft zou je zeggen dat het laten gaan van Rare Nintendo (nog) geen windeieren heeft gelegd. Ik bedoel, Grabbed By The Ghoulies was nou niet echt Rare-niveau en viel mij vies tegen. Dan Kameo, de titel die het moet gaan doen voor Rare op de Xbox. Iedereen enthousiast maar ik heb niet het gevoel dat dit een echte kaskraker gaat worden en dat komt omdat ik gewoon iets mis. De hand van Nintendo was in de games van Rare altijd goed voelbaar en nu dat niet meer het geval is, lijkt het erop dat de Engelse ontwikkelaar een beetje in verval raakt.

Echter, mocht Nintendo door zijn gegaan met Rare, dan had ik de toekomst een stuk rooskleuriger gezien. Want ik denk dat onder Nintendo, Grabbed By The Ghoulies wél dat speciale had kunnen brengen wat het nu zo jammerlijk miste. En dat onder Nintendo Kameo wél die klapper wordt (die Nintendo overigens goed zou kunnen gebruiken). Om nog maar niet te spreken van de nieuwe Perfect Dark (waar blijft ie trouwens?).

Maar goed, het leven is niet anders. En zelfs de beste spellenmakers maken wel eens foutjes en dat is jammer, maar niet meer dan de realiteit.

Jeroen Postma | De Rijp

Rare heeft een beetje een stroef begin gekend maar na het spelen van Kameo durven we haast te zeggen dat die magie van weleer wel eens terug zou kunnen keren. Grabbed by the Ghoulies was allerminst slecht maar paste op dat moment niet in het rijtje stoere Xbox titels. Het had wat ons betreft inderdaad beter bij een spelcomputer gepast zoals de kubus van Nintendo.
En Jeroen; volgens Ed moet je de betekenis van dat spreekwoord over 'windeieren' nog maar eens opzoeken in het woordenboek...



DU MAYONAISE



De bijschriften bij de screenshots maken wat mij betreft de PU in belangrijke mate tot het topblad wat het is en dat is al door vele briefschrijvers in Yo!Post gezegd en geschreven.
Blijkbaar hebben deze vele lofuitingen geresulteerd in enige arrogantie en wordt in PU 8 bij DRIV3R een Franstalig (!) bijschrift geplaatst. Helaas is men bij de PU deze taal nog niet machtig en is de gramatica dan ook onjuist. De voltooid verleden tijd van obtenir (krijgen) is namelijk obtenu (gekregen). Beetje tant pis (jammer). Meilleures salutations.

Roy | Internet

Ed: "Je hebt helemaal gelijk... maar Boursin had ik wel goed, hè? Ennuuh, grammatica is met dubbel M, hoor. Salut, baiseur des fourmis."

DIT KLOPT NIET!

Ik ben al vier jaar abbo van jullie blad en ik ben niet van plan dat ooit te veranderen maar ik heb toch wel iets te zeggen.
In de PU van juli zeggen jullie dat jullie de enigen waren van de Benelux op de geheime meeting van Rockstar die Grand Theft Auto San Andreas mochten spelen. Maar wat lees ik dan in OPM 2 (neen mijn broer koopt dit, ik niet). Dat ze juist dezelfde info over San Andreas hebben en het ook hebben mogen spelen.
Sorry maar nu zou ik toch wel graag een antwoord krijgen. En alsjeblieft antwoord niet met dingen als: Loop maar vlug naar je moeder, of leer schrijven en dat soort... Dit is echt niet bedoeld om jullie te beschuldigen ofzo maar gewoon: DIT KLOPT NIET!!!!!!
Een trouwe PU lezer,

Frederik Van Ruyskensvelde | Gent | België

OPM2 is niet naar de geheime meeting op de E3 geweest. Wel hebben ze bij Rockstar in Londen een kijkje genomen maar dat was een dikke maand later.



EFFE ZEIKEN OVER....

Ik wilde graag reageren op de column van Jeroen in nummer 8, waarin hij laat weten nogal moeite te hebben met het "Fun Anyone?"-imago van PlayStation.
Goed, ik ben het met hem eens dat Sony wat minder "stoere" spellen ontwikkelt dan enige tijd geleden (hoewel de console nog steeds wordt overladen met actie- en racegames) maar zou dat in het nadeel van de console werken? Of, belangrijker, in het nadeel van videogames in het algemeen? Tweemaal nee, als je het mij vraagt. Sony vervolgt gewoon de weg die ze halverwege de jaren negentig is ingeslagen. Het valt moeilijk te ontkennen dat PlayStation het imago van games veranderde en de interesse wekte van veel jongeren. Die lijn wordt voortgezet met de PlayStation 2, die naast jongeren hele gezinnen moet aanspreken. Sony probeert games groot te maken, ze uit de niche te trekken, en daar ben ik ze dankbaar voor.
Des te meer erger ik me aan hardcore gamers die over hun hobby praten alsof games van hen zijn, die de mainstream als minderwaardig zien en nieuwe ontwikkelingen zoals de komst van grote bedrijven argwanend tegemoet zien. Nee, Sony en Microsoft zouden niets te zoeken hebben op de markt en minder toegewijd zijn dan Nintendo en Sega.
Over Sony heb ik al genoeg gezegd maar het is ook opvallend hoe makkelijk Microsoft de plaats van Sega heeft overgenomen en tegelijkertijd een eigen doelgroep weet aan te spreken.
Dat neemt niet weg dat toekomstige kandidaten ook met de nek zullen worden aangekeken. Gamers zijn conservatief en nieuwe ontwikkelingen lijken ver van ze af te staan.
Maar stel je voor, misschien zijn er nog meer bedrijven die zich op een eigen manier weten te wortelen in deze vruchtbare markt. Misschien weten ook zij het medium een nieuwe richting in te stuwen. Misschien dat games nog eens echt geaccepteerd zullen worden en ze niet alleen qua omzetten maar ook qua creativiteit media als film en muziek ontstijgen.
"Leuk voor Sony dat iedereen zo'n apparaat heeft, leuk ook voor alle softwarebedrijven die hun spellen nu nog makkelijker slijten, maar minder leuk voor ons." Onzin, als je het mij vraagt. Wees niet zo sceptisch, en laat Sony lekker haar gang gaan.

Sander Pompe | Dordrecht

Jeroen: "Willen games film of muziek qua creativiteit ontstijgen dan zullen ze niet slechts een grotere massa moeten aanspreken door hun toegankelijkheid en gezelligheid maar zal er iets unieks moeten gebeuren waardoor andere media minder argwanend naar het product games gaan kijken en minder op de negatieve aspecten hamert of slechts het aantal Euro's dat er in het wereldje omgaat vermeldt. Men moet anders naar spellen leren kijken maar dan moeten die spellen dat ook toelaten. Dat gebeurt momenteel niet."
Zo Sander, daar slaat Jeroen effe keihard terug zeg. We nemen aan dat je nu met een rood hoofd van schaamte onder je bureau bent gekropen... of denk je slechts: 'waar heeft die gast het in godsnaam over.'



ROMANCE IN DE DIERENTUIN

Yo PU crew,
PU Rulez!!!!!! sry, dat moest er ff uit =-P
Hier ff een vraagie voor Jurjen... Jij as geboren en getogen Assenaar weet vast wel of de meiden daaro de moeite waard zijn ofnie, had je altijd al meer oog voor je gameboy? =-P
Hier mijn situatie, ik werk in een dierentuin, daar kwam k laatst een hele leuke meid tegen, beetje mee lopen geinen enzo, en die zag mij blijkbaar ook wel zitten, aangezien ik gisteren op t prikbord in de kantine een mailtje van haar hing, gericht aan de algemene dierentuin, zij beetje uitgelegd enzo, en wilde graag weten wie ik was =-D dus ik haar diezelfde avond nog mailtje terug gestuurd enzo, heel gezellig... okay, nu stond er in haar eerste mailtje dat ze in Assen woont... dus ik dacht, okay.. k ben nie zo heel goed in aardrijkskunde =-P en ik dacht altijd dat dat in de buurt van Utrecht lag... maar nu gooide ik onze woonplaatsen (Assen en Veenendaal) eens door de routeplanner..... zeg die 170KM!!! met open mond van verbazing ik het blauwe lijntje van Veenendaal richting GRONINGEN gevolgd!! =-S nou lekker is dat dan... kom ik eindelijk een leuke meid tegen die mij ook wel ziet zitten... woont ze Fucking ver weg =-S
Nu dus aan jou Jurjen, een Leuke Blonde Tiener uit Assen die graag met videocamera's speelt... is dat die afstand beetje waard? =-P
Greetingz to all
PU lezer van t eerste uur.

Roel Veldhuyzen (For Some Better Known As Spike) | Internet

"Leuke blonde tiener die graag met videocamera's speelt", zet dat eens neer in een contactadvertentie. Komen vast hele spannende reacties op.

★ KORTE ★ VRAAGJES

Beste redactie, ik heb een paar korte vraagjes waarvan ik denk dat veel andere mensen zich dit ook wel afvragen.
1. Komt GTA San Andreas ook voor de PC?
2. Zo ja, wanneer dan?
3.Waarom duurt het zolang voordat Rockstar Games iets over de releases zegt (of ie uberhaupt op de PC komt)?
Ps, ik hoop dat ie ook een keer voor de Cube komt.

Roy | Internet

1. We vermoeden van wel... maar dat heb je niet van ons.
2. We denken ergens in 2005... maar dat heb je niet van ons.
3. Sony heeft een exclusieve deal met Rockstar en wil dus als enige/eerste het spel hebben op hun systeem.

Hey PU mensen, ik had ff 3 vraagjes.
1. Wanneer komt de film Final Fantasy Advent Children in de Nederlandse bioscoop te draaien.
2. Wanneer komt Kingdom Hearts 2 nu eens uit.
3. Hebben jullie al wat nieuws over de volgende Final Fantasy game?

FF fan | Internet

1. We vrezen dat ie hier niet eens in de bioscoop zal komen.
2. Ergens in 2005, de exacte datum weten we nog niet.
3. Je doelt op Final Fantasy XII, nee niet echt, al hebben we er wel even mee mogen spelen.

Yo gasten van de PU, ik had even twee kleine vraagjes voor jullie.
1. Wanneer komt LotR: BfME uit en wanneer staat de (p)review in jullie blad?
2. Zijn er nog goede RPG's voor de PC die binnenkort uitkomen, of net uitgekomen zijn?
Verder wil ik nog ff zeggen dat jullie een geweldig blad maken, ga zo door!!

Tobias Tames | Internet

1 Hij zou in november dit jaar moeten verschijnen. Dus we rekenen op een preview volgende maand.
2 Alleen Jan kan dat weten maar die mag geen antwoord geven want dan krijgen we zo'n lange lijst dat er geen andere brieven meer in de Yo! Post passen.

Beste PU-luitjes, ik heb een kort vraagje. Waarom brengen ze hier Phantasy Star Online uit, als je toch nergens een 'nintendo breedband adapter' kan kopen? Of zit ik verkeerd?
Oké tot slot nog ff kwijt dat de Power Unlimited Gameplay dope shit wordt!!

T. Maestro | Zoetermeer

Breedbandadapters zijn weldegelijk in de winkels te krijgen. Het is alleen zo dat niet iedereen ze meer verkoopt. Sommige gameshops moeten ze nog wel hebben en anders zijn ze daar te bestellen.


SEGA PRESENTS
OutRun™2


MO 130 FV
Ferrari
Official Licensed Product
SEGA



KILLZONE

MEESTERLIJKE MULTIPLAYER


Sinds de horeca de prijzen heeft verhoogd, beleven vele snipers stille tijden.


Nederlandse ontwikkelaar zeker. Overal waa 't maar effe kan, leggen ze tramrails neer.

Killzone is misschien wel de belangrijkste titel die op stapel staat voor de PS2. De eerste exclusieve FPS voor Sony's console, en dan ook nog eens door Nederlanders ontwikkeld. Steven & Jan sloten zichzelf een complete dag op en speelden op de zolder van het Guerrilla pand in Amsterdam de singleplayer en multiplayer modes van Neerlands trots.


Waar vechten ze hier eigenlijk voor? Dat de bevolking crepeert van de honger maar dan in een vrij land?



Steven: Een first-person shooter op een console, dat was jaren geleden ondenkbaar. Toen kwam Goldeneye een game die, ondanks dat 't een geweldige ervaring bood, toch niet hetzelfde speelde als een FPS op een PC... eerlijk is eerlijk (ik heb het niet over beter of slechter, dus skip de hatemail).
Daarna was het de beurt aan Halo om het FPS genre op de console naar een hoger niveau te tillen. En ondanks dat de hardcore PC gamers nog steeds vinden dat een FPS niet mogelijk is op een console, ben ik erg te spreken over de huidige staat van dit genre op mijn geliefde spelcomputers.
Maar voor een enigszins vergelijkbare ervaring was op z'n minst de kracht van de Xbox nodig want een [illegible] FPS op de ietwat oudere PS2... dat kan gewoon echt niet. Ondertussen weet iedereen van het bestaan van Killzone, in ontwikkeling in onze eigen hoofdstad nota bene en wacht men in spanning af of Guerrilla gaat bewijzen dat het weldegelijk mogelijk is lekker te knallen op de PS2.
Nu was ik zelf redelijk enthousiast over deze titel maar met de grote hoeveelheid vette games op komst, stond Killzone niet bovenaan mijn verlanglijstje voor de komende kerstperiode.
Daar is inmiddels dus wel verandering in gekomen. Ik wil natuurlijk niet al mijn kruit in het begin van deze coverview verschieten, maar Killzone is vet... heel vet (dat wisten jullie natuurlijk al, maar nu weet ik het ook).
Het eerste dat opvalt zijn de schitterende visuals. Door lagen op lagen textures te gebruiken heeft Guerrilla onwaarschijnlijk mooie graphics weten te realiseren, zonder zich te vergrijpen aan een overvloed aan polygonen (waardoor de game niet meer lekker zou lopen).
Maar de graphics gaan verder dan leuke textures want ook de levels en personages mogen er zijn.

Dus ik zal nu effe Jan achter de PS2 vandaan sleuren, zodat hij hier verder op in kan gaan (en ik weer lekker verder kan spelen).

Jan: Lekker dan, ik was net on a killing spree. Maar oké, waar waren we gebleven? Inderdaad de looks van Killzone zijn voor de PS2 ongekend. Nu wisten we altijd al dat de PS2 power in huis had (GT 4, Jak 3 etc.) maar Killzone laat weer een heel nieuw palet zien.
Vooral de HGH (Helghast), de vijand die qua uiterlijk en opzet behoorlijk wat nazistische trekjes vertoont, zien er angstaanjagend uit met hun priemende rode oogjes en zuurstofmaskers.
Ook de levels waarin je rondrent en op alles knalt wat beweegt, zijn fraai. Alles heeft een geruïneerde look, waarbij tegelijk opvalt hoe groot en open de levels zijn. Geen smalle gangentjes en nauwe ruimtes maar weids opgezette levels waarbij je de vijand bijvoorbeeld al kunt zien vanaf een veraf gelegen plek. Een plek, waar je een paar minuten later zelf je pad vervolgt.
De desolate aanblik van de complexen is goed gedaan, je ziet meteen dat het hier om een keihar-


"Ik kan 'm natuurlijk stiekem in z'n broek stoppen. Dan is 't meer een handgranaat.


Als Pikmin kwamen ze uit de grond zetten.

GUERRILLA • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 030-6250720 • WWW.GUERRILLA-GAMES.COM



Recht in z'n bilzone.





Hoe kunnen we nou leren van de geschiedenis die geschreven is door mensen die van de geschiedenis niets geleerd hebben.

de wereld in oorlog gaat. Een soort stukgeschoten Bosnië, alleen dan met een futuristisch tintje. Naast stedelijke gebieden kent het spel ook sompige moerassen en dichtbegroeide jungles en dat geeft meteen weer een totaal andere sfeer. Maar ook hier, veel oog voor detail en de harde vibe. Killzone maakt gebruik van filtertechnieken (denk aan de groene waas bij Metal Gear) waardoor alles gritty in beeld komt. Beter dan bij Shellshock vind ik.

Een ander technisch pluspuntje is de animatie van jezelf, de aan jouw zijde vechtende soldaten en je gespecialiseerde teammaten (waarover later meer). Simpel voorbeeldje: sprint je, dan zal je de loop van je geweer naar links bewegen. Kom je tot stilstand dan richt je weer vooruit. Maar ook dekking zoeken, rennen, bukken, verschansen... overtuigen stuk voor stuk als combat moves.

De grootste lekkernij zowel qua gameplay als uiterlijk zijn echter de moddervette wapens. Stuk voor stuk fantastisch vormgegeven en allemaal even cool ogend. Ik durf te stellen dat de wapens van Killzone de ware hoofdrolspelers van deze game zijn. Maar daar gaat Steven je nu wat meer over vertellen. "Woeissss!" (het geluid van Jan die de controller uit Steven's knuisten grist).

Steven: Da's oke, Jan mag wel weer effe spelen van mij. Na een paar singleplayer levels gespeeld te hebben, wil ik namelijk graag nog het een en ander kwijt.

De vele schietijzers zijn inderdaad een waar genoegen om in je handen te hebben. Het is mogelijk om met drie wapens rond te zeulen, die je natuurlijk stuk voor stuk weer kan verruilen voor al het moois dat je in een level aantreft.

Zo heb je de welbekende wapens als het mes en pistool maar ook brutere wapens als bizarre machinegeweren, sniperriffles en raketwerpers.

Nu klinkt dit redelijk standaard voor een FPS maar je moet hiermee hebben geschoten om de design en impact van deze metalen monsters te waarderen.

WAPENS ZIJN DE W

> "DE MULTIPLAYER IS TE GEK, SIMPELWEG OMDAT DEZE TOT IN DE PUNTJES IS VERZORGD EN UITGEBALANCEERD."

Helemaal leuk is de manier waarop de vier speelbare personages, die door het spel heen beschikbaar komen, op de verschillende wapens reageren. Je hebt Templar, de standaard great white hope, Lugar, de stealth chick, Rico de grote brute neger en tenslotte Hakha, die half mens half Helghast is (mijn favoriet... en niet omdat ie kaal is).

Ondanks dat dit zooitje lekker stereotype is, spraken ze mij wel meteen aan. De schitterende character models dragen daar ook zeker een steentje aan bij.

Maar ik wil graag nog effe terugkomen op de wapens. De uitrustingen van de mensen en de Helghast verschillen aanzienlijk en vertonen respectievelijk overeenkomsten met Amerikaans en Russisch wapentuig. Hakha kan bijvoorbeeld veel beter overweg met de aanwezige Helghast wapens, en de vijand heeft door zijn uiterlijk minder snel door dat ze op hem moeten vuren.

Templar is uiteraard redelijk allround en Rico is de enige die geen enorme hinder ondervindt als hij

VOORLOPIGE CONCLUSIE STEVEN

Killzone is met stip gestegen op mijn verlanglijstje voor kerst. De game zal uiteindelijk heus niet zonder foutjes zijn en het huidige finetunen kan ook helemaal geen kwaad, maar het belangrijkste is dat ik het gevoel heb gekregen dat dit zo'n game is die je niet neer kan leggen.

Het verhaal en de sfeer zijn wreed, ook al is het niets dat je nog nooit hebt gezien, en ook de gameplay en graphics zijn van hoog niveau. Gooi hier nog een ogenschijnlijk meesterlijke multiplayer mode boven op, en ik begrijp waarom Sony zo blij is met deze titel.

Binnenkort hoor je of de uiteindelijke versie van Killzone de verwachtingen, die door deze dag zijn gevoed, kan waarmaken. Mocht dat niet zo zijn, dan verontschuldig ik mij alvast voor deze bijdrage aan de hype.





"Hé wegwezen jij! Je staat in m'n beeld."



"Ha, eindelijk luchtsteun."
"Huh? Waar dan?"



"Hahaha, gefopt, je kunt helemaal geen luchtsteun krijgen in dit spel, sufferd!"

ARE HOOFDROLSPELERS VAN DEZE GAME

met zware wapens in de weer is. Lugar is weer heel handig met haar mes en kan, in bepaalde context gevoelige situaties, over objecten heen klimmen waar andere personages een alternatieve route moeten zoeken.
Deze laatste vaardigheid krijgt extra waarde als je rekening houdt met de afwezigheid van een spring functie. Hiermee wil Guerrilla voorkomen dat er tijdens de gevechten als een gek wordt rondgestuiterd. Dat doen ze in een echte oorlog tenslotte ook niet.
En Jan zei het net al, de levels zijn vet zowel qua design als looks. Ik was net nog door een verlaten en aan gort geschoten stad aan het wandelen. Op een enkele plek trof je nog een verdwaalde Helghast soldaat aan en soms belandde je zelfs in een vuurgevecht tussen overgebleven strijders... super sfeervol.
Laat ik mij dus ook weer lekker in het strijdgewoel mengen... Jan, je mag weer typen!

Jan: Ik wil even wat dieper ingaan op de verschillende personages; naast de brute wapens, een van dé peilers van Killzone. De eerste levels speel je met Templar. Al snel joint Lugar je en zo leer je een voor een de verschillende plus- en minpunten van de vier hoofdrolspelers.
Na eenderde van de game kies je steeds met wie je speelt en wie je buddie is. Dit zorgt voor een hoge replaywaarde omdat de manier waarop je gaat lopen knallen behoorlijk verschilt. De level lay-out is grotendeels hetzelfde maar of je nu alle Helghast met een mes, een sniperrifle, een machinegeweer of gestolen Helghast wapens omlegt, dat verschilt wel degelijk.
En dan zijn er nog de keuzes tijdens het spelen zelf. Omdat je maar drie wapens kan meedragen, zul je keuzes moeten maken. En als je opeens voor een gepantserd voertuig staat waar tien Helghast uitspringen, vervloek je jezelf dat je die zware rocketlauncher niet had opgepikt. Een voertuig uitschakelen voordat deze tot stilstand komt, betekent namelijk in een keer behoorlijk wat minder tegenstanders.
Wel viel het me op dat de levels niet erg groot waren, tenminste de levels die wij gespeeld hebben. Ieder level bestaat uit twee tot vier submissies. Sommige submissies rushte je binnen een kwartier doorheen, andere waren beduidend pittiger qua tegenstand en speelden dus langer. Het enige waar

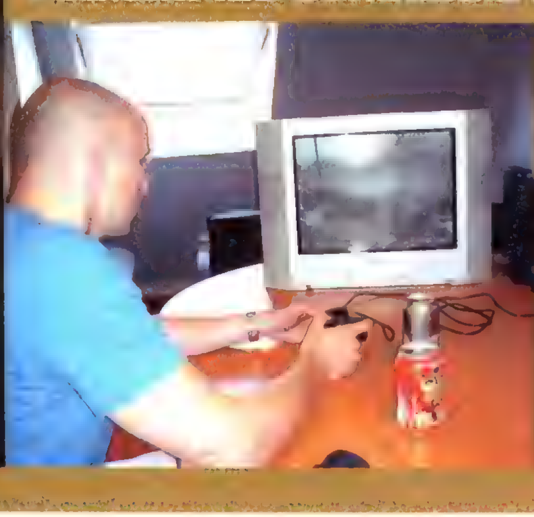
"Oeps, volgens mij heeft hij ook zo'n snipergeval."



"Rot op, ik heb deze plek vlakbij de toiletten al vorig jaar bij de campingbaas gereserveerd!"



VOORLOPIGE CONCLUSIE JAN



Hype of geen hype, Killzone is terecht een Triple A titel voor Sony.
Aan alles voel je gewoon dat hier jaren hard werken en liefde inzit van een ontwikkelaar die mee kan komen met de grote jongens.
Het verhaal wordt overtuigend verteld, de actie is bruut, de wapens zijn tot in de puntjes verzorgd en de multiplayer is meesterlijk.
Ik hou alleen een dikke slag om de arm over de lengte van de singleplayer want het zou me niks verbazen als die wat aan

GUERRILLA • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 030-6250720 • WWW.GUERRILLA-GAMES.COM



Echt zo'n plaatje waarbij je de behoefte krijgt geluid te maken. RATATATATATATATA!



"Wacht effe. Jaaa nou zie ik 't, daar zit een snipertje verscholen, vlak achter dat uitroepteken."

ik in dit stadium dus een beetje bang voor ben, is de duur van de singleplayer. Hopelijk is ie niet te kort, dat zou toch wel een klein dompertje zijn. Gelukkig is er altijd nog de multiplayer en moedertje lief die is ouderwets goed. De maps, de rol van de wapens, de gebouwen in de maps...
Maar daar gaat Steven jullie nu wat over vertellen, terwijl ik weer even een sessie join met het ontwikkelteam (die mij net genadeloos afslachtten)...

Steven: Het is natuurlijk logisch dat die gasten je steeds te pakken nemen, Jan. Die kerels zitten al een paar maanden los te [illegible] de multiplayer van Killzone, en dat is, zoals [illegible]idelijk maakte, gezien de kwaliteit van de [illegible] geen straf.
De eerste match had ik wel wat moeite met enkele elementen die Killzone nogal onderscheiden van andere FPS multiplayer modes, ondanks dat de opties binnen de multiplayer wel bekende kost zijn: deathmatch, team based battles, bepaalde punten veroveren... je kent het wel.
Er zitten wel originele ideeën in verwerkt maar het zijn andere factoren die de game in eerste instantie apart laten aanvoelen. Het eerste waar je aan moet wennen is de afwezigheid van een knop om te springen. Al loop je tegen een lullig randje aan, je zal er omheen moeten lopen. Nou klinkt dit redelijk slap maar los van het realisme dat dit met zich meebrengt, is het eveneens leuk om te zien hoe de maps jou soms kunnen leiden (dankzij vakkundig leveldesign).

werkt en hij is soms nog een beetje onstabiel (tijdens onze sessies bleef ie meerdere keren hangen) maar het belooft heel vet te worden... nu al. Het is echt ouderwets leuke actie. De wapens en hun precieze bereik is perfect.
Weet je nog Jan, toen ik je net steeds met airstrikes overhoop knalde? Met een grote helm die mijn volledige zicht overkoepelde liet ik met laserprecisie meerdere raketten uit de hemel op meneer Meijroos neerdalen, die achteraf vertelde dat hij nog gewoon effe aan het oefenen was...

Jan: Ja,ja, wrijf het maar in! Jij vuile camper! Wat meneer Steven er niet bij vertelt, is dat hij opvallend vaak naar dat balkonnetje toe ging om met een sniperrifle de aanwezigen van een extra lichaamsopening te voorzien. Hetgeen ik natuurlijk genadeloos afstrafte met een paar dikke granaten die dankzij een perfect vizier knap aangeven waar je granaat neer gaat komen.
Maar inderdaad, de multiplayer is verslavend leuk. Naast de standaard Deathmatch mode, voel je ook in multiplayer echt dat er twee kampen zijn, de mensen tegen de Helghast waarbij ook hier de limiet aan wapens voor interessante tactieken zorgt. De manier waarop de maps zijn gemaakt is klasse. Genoeg torentjes, muurtjes, sluiproutes en steegjes en ook hier lekker groots opgezette omgevingen waar naar hartelust geknald wordt.
Het aantal maps is niet echt veel - vooralsnog stopt de teller al op acht - maar ze ogen stuk voor stuk

KILLZONE IS ZO'N GAME DIE JE NIET NEER KAN LEGGEN



Hoezo vervallen complexen in oorlogsgebied? Die gasten van Guerrilla hebben gewoon ons kantoor en directe omgeving nagemaakt!

Het andere verschil zit 'm in de snelheid waarmee je jezelf over het slagveld verplaatst. Je kan slechts sprinten tot de daaraan gekoppelde meter leeg is - die zich overigens vanzelf weer vult - dus je zal hier strategisch gebruik van moeten maken om bijvoorbeeld grote vlakten te overbruggen.
De eerste paar matches had ik aardig wat moeite met deze twee onwennige gameplay-elementen maar toen de onbeholpenheid verdween, veranderde alles.
De multiplayer is te gek, simpelweg omdat deze tot in de puntjes is verzorgd en uitgebalanceerd. Er wordt nog steeds feedback van de testers in ver-

fraai. Zo speelden wij voornamelijk een exclusief multiplayer level dat zich op het strand afspeelde compleet met brekende golfjes (een bewuste tegenhanger van de bekende Halo 2 map?).
De wapens liggen precies goed er zijn genoeg hiding spots maar er is ook ruimte voor open één-op-één shootouts. Ik was echt positief verrast door de multiplayer. Het is niet wereldschokkend nieuw maar het is wel heel erg fun.
En nu moeten we echt ophouden Steven, want die Spaanse journo's willen ook nog even spelen en volgens mij gaat hun vliegtuig al over een half uur, hè,hè,hè.



[illegible]


ONLY ON N-GAGE
N-GAGE
OPERATION SHADOW
12+
Team up to ensure global security in Operation Shadow.
Join forces to take out extremists threatening the world. Play with up to 4 players in a variety of deathmatch modes via Bluetooth. Post your high scores exclusively through the N-Gage™ Arena. Wireless multiplayer gaming on the new pocket sized N-Gage™ QD and N-Gage™ game decks.
n-gage.com
Published by NOKIA
N-GAGE ARENA
N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere
Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage QD and Operation Shadow are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc. Some features and services are dependent on the network.

POWERSPY

■ Het hacken van Valve gaat maar door. Nu werd de mail van Gabe Newell gehacked en een bericht onder zijn naam op het forum van Valve gezet, met daarin de mededeling dat Half-Life 2 goud is. Nu, op het moment van schrijven hebben we nog niks van Valve vernomen. Wij gaan er nog gewoon vanuit dat de game ergens rond oktober, november zal uitkomen.

■ Waarom oktober/november? Omdat de hype rond Doom 3 dan afgenomen is en concurrent S.T.A.L.K.E.R. bekend heeft gemaakt dat de titel niet meer dit jaar zal uitkomen. Dan is de plek tussen die twee releases voor Valve ideaal.

■ Wisten jullie dat er tientallen websites over games bestaan in Nederland? Wij ook niet. Nu wel, na alle aanvragen voor perskaarten voor PU Gameplay 2004.

■ J.J. had een goed begin van zijn vakantie in Turkije. De man lag nog niet in zijn bed of de aarde begon te trillen. Bleek het een aardbeving te zijn (5.6 op schaal van Richter). Reactie J.J: dat was nog eens Force Feedback!

■ Worstelgames zijn niet echt mega hiero (Boris en J.J. balen daar nog steeds dagelijks van), desondanks vermelden we toch even dat wrestlinggame Rumble Roses van Konami halfnaakte dames bevat. Lekker belangrijk natuurlijk maar we wilden het gewoon effe kwijt.

■ De pers heeft het weer op zijn heupen de laatste tijd. Ditmaal mocht Boris twee maal voor TV uitleggen dat er geen oorzakelijk verband bestaat tussen geweld en games. Dit omdat iemand door Manhunt crazy was geworden en omdat Doom 3 uit was gekomen.

■ J.J. werd twee maanden geleden al over Manhunt gebeld, toen een paar Eindhovenaren deze game schijnbaar als inspiratiebron hadden gebruikt voor een paar vechtpartijen. Althans dat beweerde de pers. Bleek later helemaal niks van waar te zijn. Dat hadden we ze al meteen kunnen vertellen.

■ Onderzoek wijst uit dat mannen meer games voor hun mobiel kopen en downloaden, terwijl vrouwen er juist meer mee spelen. 58% van de mobiele gamers is namelijk vrouw.

■ Er van uit gaande dat de dames ook nog per dag urenlang met hun vriendinnen lopen te kleppen en te SMS'en, menen we dat het de hoogste tijd wordt dat die mobieltjes bij vrouwen worden geïmplanteerd. Kunnen ze hun handen weer eens voor andere dingen gebruiken.

■ Project Zero 3 is aangekondigd voor 2005. Zet het maar alvast in je agenda. Je mag zelf weten op welke datum.

■ Goed nieuws voor hen die nog geen PlayStation 2 in huis hebben. De prijs van de console is verlaagd van 199,95 naar 149,99 Euro. En zie, daar ging de prijs van de Xbox ook met vijftig euro naar beneden (€ 149,99). Concurrenten hè.

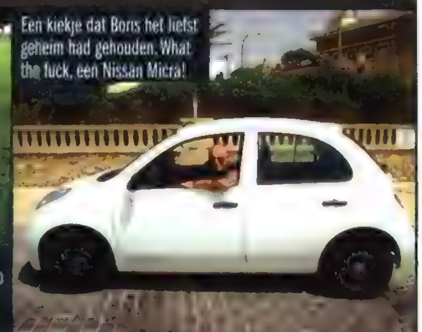
ER WORDT EFFE NIET BIJGEPRAAT

Augustus is traditioneel de maand dat de PU-crew schep, emmertje en badhanddoek pakt om in zonnige oorden te trachten het lijkwitte gamersgelaat iets op te fleuren.
Jan vertrok naar Barcelona, Boris ging naar Mallorca, J.J. naar Turkije, Ed naar Griekenland, Niels naar een golfresort in Spanje, Jeroen naar Duitsland en Jurjen boekte een last minute tripje naar het Griekse herstellingsoord Samos.

Ook traditioneel is dat er op vakantie van alles gedaan wordt, behalve computergames gespeeld. En toen Ed vier Effe Bijpraten columns terugkreeg met lam gewauwel over katers van epische proporties, tien dagen onbeperkt schnitzels eten en gewillige Russische vrouwen, wist hij meteen dat we deze rubriek een keertje gingen overslaan. Het is immers bijpraten en niet borrelpraat.



"Waarom hebben we niet één foto waarop je normaal doet, papa?", aldus de kinderen van Ed.



Een kiekje dat Boris het liefst geheim had gehouden. What the fuck, een Nissan Micra!



Grote lappen vlees, bier en uitzicht op de auto... dat moet wel Duitsland zijn.



Er zwerft vast wel een ranzig videootje van Skate's vakantiebelevenissen op het net, maar voor de PU wilde hij slechts deze foto afstaan.



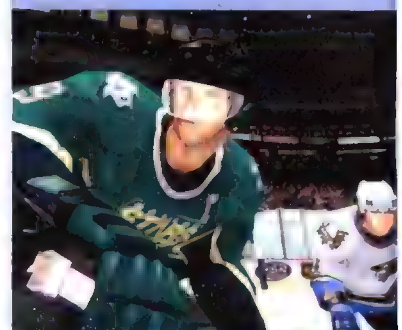
In het kielzog van Odyseus en Jason voer Jurjen door de Griekse wateren om heilige tempels en mystieke grotten te bezoeken. Andere toeristen begonnen zich al snel te ergeren aan het constante fluiten en neuriën van het Zelda-thema.



Jan had in Barcelona vooral oog voor cultuur. Toegegeven, dit stoplicht is prachtig.

MICROSOFT GAAT GEEN SPORTGAMES MEER MAKEN...

... want dat doen anderen wel voor hen. En nog veel beter ook. Sinds Microsoft en EA weer verliefd op elkaar zijn, hebben ze ingezien dat hun eigen titels NHL Rivals, NFL Fever en NBA Inside Drive (zie screens) niet opkunnen tegen de sportgames van EA. En dus kan je dan beter geld besparen en de desbetreffende ontwikkelstudio opdoeken. Overigens is het niet helemaal afgelopen met deze developers; Amped en Links zullen nog wel vervolgen krijgen.







COMMENTAAR TE VEEL GAMES?

Ik kijk naar mijn kast en mijn blik valt op Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Stik, daar moet ik die laatste missie nog van uitspelen. Doom 3 ligt ernaast, nog in het plastic. J.J. en ik hebben die game uitgespeeld in Engeland maar ik wilde hem ook thuis nog even opnieuw doorspelen, in alle rust. IJdele hoop, zo bleek.
Joint Operations heb ik ook te weinig gespeeld en van Armies Of Exigo liggen ook nog een paar missies op me te wachten. Ik kom er niet meer aan toe, vrees ik. Ik ben op het moment van schrijven bezig met Fable en als ik die game uit heb (bijna), dan ga ik hem nog een keer spelen. Ook diverse preview codes stapelen zich reeds op.
Door de wetenschap dat er de komende maanden zoveel toffe games aan komen, maakt zich een raar gevoel van me meester. Ik wil Animal Crossing gaan spelen, het water loopt in mijn mond bij de gedachte aan Jak 3 en de nieuwe Ratchet & Clank, ik word gek als ik denk aan Halo 2 en Half-Life 2, mijn handen jeuken als ik Battle For Middle-Earth voor me zie, ik moet en zal Metroid 2 beroeren, Splinter Cell 3 en Prince Of Persia 2 staan hoog op mijn verlanglijstje en als straks World Of Warcraft nog langs komt, raak ik helemaal in extase. Maar ik weet nu al dat ik al deze games nooit en te nimmer uit ga spelen; afgezien van de spellen die ik voor de PU moet reviewen. Dat een heleboel spellen zich wederom opstapelen. Dat ik tussentijds ook nog moet verhuizen. Dat er zich ongetwijfeld weer perstripjes aandienen waardoor er weer een halve week voorbijvliegt. En dat begin 2005 alweer S.T.A.L.K.E.R., Mercenaries, Brothers In Arms, Settlers: Heritage Of Kings, God Of War en weet ik veel wat zich nog meer allemaal aan zullen dienen.
Was ik maar een fanboy die alleen maar voor één platform ging. Die alle andere aanwezige partijen verachtte. Kon ik me maar blind staren op één spelcomputer of enkel de PC. Of hield ik nu maar van één genre. Dan had ik dit luxeprobleem niet. Soms vraag ik me wel eens af of er gewoonweg niet te veel games uitkomen...

JAN

JAPANEWS



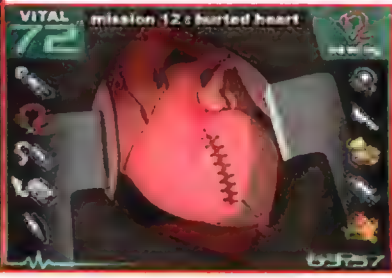
■ Dit plaatje wilde onze sushi-connectie jullie niet onthouden. Nu waren we op de redactie al onder de indruk van Rumble Roses maar dan meer omdat het een goede worstelgame is. Nee echt!

■ We hebben de eerste screenshots van Kururin Squash binnen. Ons is het nu helemaal duidelijk wat de bedoeling is. Kijk maar eens naar dat screenshot. Logisch toch?

■ Ook kregen we een screen van een nieuwe DS game toegeworpen. Caduceus Surgical Operation is een operatiespel; wat ongeveer inhoudt dat je een soort Doctor Bibber speelt met je DS. Met je stylus verricht je uiteraard de operatie.

■ Ze stonden al enige tijd op internet maar toch. Hier een plaatje van Shenmue online, de game waar velen op zitten te wachten maar vermoedelijk nog meer mensen totaal niet. Het zal in ieder geval wel een stuk gezelliger zijn om door die stad te lopen omdat je naar alle waarschijnlijkheid gezelschap van veel meer mensen krijgt.







WIN EEN TRIP NAAR DE E3 2005 VOOR 2 PERSONEN

De Electronic Entertainment Expo, oftewel de E3, is het grootste gamesevent ter wereld. Elk jaar in mei showen werkelijk alle ontwikkelaars en publishers in een supervette setting in Los Angeles hun nieuwste games...en jij kunt daarbij zijn! Activision geeft samen met Power Unlimited deze mega vette prijs weg, de winnaar mag samen met een vriend of vriendin dit event bijwonen. Eenmaal daar bezoek je samen met de Power Unlimited redactie de Activision stand en krijg je de kans je bevindingen in de E3 uitgave van Power Unlimited weer te geven.

De prijsvraag bestaat uit vier delen. Het eerste deel verscheen in PU nummer 9 én stond in het bijgesloten Activision boekje. Vraag 3 en 4 vind je respectievelijk in de Power Unlimited van 1 november en 22 november.



VRAAG 2: WIE BLEEF DIT JAAR EENZAAM ACHTER OP DE REDACTIE, EN GING NIET MEE NAAR DE E3?

Mail je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
O.v.v. E3 2005
Of schrijf naar:
Postbus 1913; 2003 BA Haarlem
O.v.v. E3 2005

Spelregels: Deze actie is op basis van vlucht en hotel, deelname is mogelijk vanaf 18 jaar (minimale leeftijd toegang E3), de prijswinnaar krijgt automatisch bericht. Voor meer info over de E3 check www.e3expo.com.





POWERSPY

■ De nieuwe spellen voor de DS, kunnen wel eens een stuk goedkoper worden dan voor de Game Boy Advance. Dit omdat de cartridges van de GBA erg duur zijn en voor de DS een nieuw, goedkoper opslagmedium is ontwikkeld.

■ Spelcomputers zijn voortaan verboden in de Zweedse gevangenissen. Dit omdat gewelddadige spellen gevangenen mogelijk zouden kunnen ophitsen. Wij wisten niet eens dat ze consoles in de gevangenis hadden. Als dat in Nederland ook zo is, weten we meteen waar we goedkopere woonruimte kunnen vinden.

■ GT-creator Kazunori Yamauchi heeft aangegeven dat hij best GT4 naar de PSP wil brengen maar alleen als het een vrijwel rechtstreekse port kan worden. Het feit dat Sony hem niet meteen belde om te zeggen dat dit niet zou kunnen, geeft aan dat hun nieuwe handheld een behoorlijk sterke knaap wordt.

■ Was het jullie ooit opgevallen dat er geen scheidsrechter meeloopt tijdens het spelen van een wedstrijd in FIFA en Pro Evo? Kwamen we onlangs achter. In die nieuwe Pro Evo 4 wordt de gast in het zwart er nu wel ingestopt.

■ Volgens Bruno Bonnel, je weet wel die kale knikker van Atari die vroeger altijd in elk spel van Infogrames het eerste scherm voor zich opeiste, gaat de PSP meer dan 500 dollar kosten.

■ Brunnel vindt verder dat Sony de third party-developers te weinig ondersteunt bij het ontwikkelen van spellen voor de nieuwe handheld. Hmmm, Bruno, misschien wil Sony die games van jullie gewoon niet hebben...

■ Nintendo heeft een negental acroniemen (ga dat maar lekker opzoeken in het woordenboek, leer je ook nog eens wat) laten vastleggen voor de naam van de DS. Het betreft DGB, EGB, GBD, GBE, GBN, TGB, WGB, XGBM. Prijsvraag, als je weet waar al deze afkortingen voor staan, krijg je van ons een DS als ie uitkomt.

■ Alleen van XGBM weten we waar de 'x' voor staat. Xbox, want onlangs maakte onze grote vriend Bill bekend dat Microsoft geïnteresseerd is in het overnemen van Nintendo.

■ Oké, even voor de duidelijkheid, dit is de rubriek Powerspy. Alles wat hier staat dient met een dikke korrel zout genomen worden. Het is ook humor ja. Dus niet meteen bellen dat de X niet voor Xbox staat. It's a joke. Aaah, je wilt geen ruzie met de N-mob.

■ Het zou toch maar gebeuren; Microsoft dat Nintendo overneemt. Kun je je voorstellen wat voor discussies dit op het net gaat geven. We zijn zelfs bang dat dit tot een soort Jihad gaat leiden van fundamentalistische N-fans...

■ Team Ninja werkt aan de opvolger van Ninja Gaiden, echter de game zal mogelijk pas op de Xbox 2 uitkomen. En dan wil je niet weten hoe mooi dat er gaat uitzien.

■ Sony zal binnenkort met een vervolg op Forbidden Siren komen. Laten we hopen dat ze de gameplay iets afwisselender maken want de bilnaad werd nog nauwelijks nat.

WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Miyamoto wil Mario 128 pas op de volgende Nintendo console gaan uitbrengen. Grappig dat deze game ook al werd aangekondigd voor de NGC toen die nog niet bestond.

■ Of de game komt natuurlijk naar de opvolger van de Xbox... GRAPJE!!!

■ Acclaim staat op het randje van bankroet en moest al een aantal kantoren sluiten. Hopelijk komt men er weer bovenop want we willen deze oude gigant niet missen. En Juiced moet natuurlijk wel uitkomen.

■ Hilarisch, de enorme hype omtrent de nieuwe GTA. Alle bladen pakten na de E3 dik uit op de cover met 'exclusieve screens', 'exclusieve 'speelsessies' en 'exclusieve nieuwtjes', terwijl maar zeven journo's (waaronder Jeroen) de game gezien en gespeeld hadden. Rockstar doet goede zaken.

■ Het weirde gaatje aan de zijkant van de DS is voor een externe koptelefoon. Is maar goed ook want we worden regelmatig gestoord van piepende GBA's naast ons in de trein. En face it, van de soundtrack van een gemiddelde GBA-game word je niet erg blij.

■ Mortal Kombat: Deception komt toch naar de GameCube. Gelukkig maar want third party developers laten de kubus de laatste tijd iets te vaak links liggen en dat is nergens voor nodig.

■ De shooter Ghost Recon 2 komt pas in 2005 naar de PC. Dat laat goed zien dat de voorkeurspositie die de PC ooit had (games kwamen vaak eerst uit voor PC en daarna op consoles) nu bijna helemaal is omgedraaid.

■ De hoofdpersoon uit BloodRayne (die zo kut bewegende babe), is topless te zien in de Playboy. Een look-a-like dan. Ho! Niet meteen naar de winkel rennen, het betreft de Amerikaanse versie en die is alleen in kiosken op Schiphol en enkele stations van grote steden te krijgen.

■ Overigens is de babe uit BloodRayne niet het enige gameskarakter in Eva-kostuum. Je kunt ook geilen op Mileena (Mortal Kombat), Nina (Tekken), Luba Licious (Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude), Kurenai (Red Ninja) en Tala (Darkwatch: Curse of the West).

■ Toch maar een keertje naar Schiphol Plaza afreizen?

■ De Nederlandse landmacht is begonnen met het gebruiken van computergames bij het trainen van rekruten. En niet met speciaal gemaakte warsims maar gewoon met spellen die iedereen in de winkel kan scoren.

■ Gezien de terughoudendheid om te schieten, zal het wel om Pikmin 2 gaan.

■ Prince of Persia 2 zal Prince of Persia: Warrior Within gaan heten. Ja, het is maar dat je het weet. Nu wil je de game wel kopen hè...

■ Niet echt nieuws, maar Doom 3 verkoopt als een dolle bever. En de game is tevens goed nieuws voor de computerbranche. Gamers kopen speciaal voor Doom 3 nieuwe videokaarten, extra geheugen etc.

GAMEKINGS STILL GOING STRONG



Vanaf vrijdag 29 Oktober is Gamekings terug op The Box. Tien weken lang gaan we je trakteren op de vetste games en natuurlijk de allerwreedste roadtrips.
Zo gaan we speciaal voor jullie naar de Tokyo Game Show 2004 waar we in totaal vier afleveringen zullen opnemen. Maar dat is niet alles; we zijn natuurlijk aanwezig op de Power Unlimited Gameplay 2004 en we doen verslag van vele nationale en internationale evenementen. Gamekings is ook dit seizoen weer even lau als je van ons gewend bent. Kijk dus vanaf 29 oktober elke vrijdag om 20.00 uur naar The Box.
Gamekings wordt herhaald op de volgende tijdstippen. In het weekend om 15.00 uur, Maandag 20.00 uur, Dinsdag 01.00 uur, Woensdag 14.00 uur en Donderdag 01.00 uur.

MEER PIJN IS FIJN



Je kon er op wachten, de add-on voor Painkiller is bijna af en hij heet Battle Out Of Hell. Hoofdpersoon Daniel Garner is nog niet uitgeknald of hij kan weer aan de bak in tien nieuwe levels, met nog goordere wapens en grotere levelbazen.
De levels zijn stuk voor stuk nieuw en uniek. Zo bezweren de makers dat geen enkele texture opnieuw gebruikt wordt in meer dan een level. Daarnaast zijn er vier nieuwe wapens waaronder een mix tussen een semi-machinegun en een vlammenwerper. Je moet er maar op komen. Tot slot kun je ook rekenen op twee nieuwe multiplayer modes waaronder een "hellish mutation" van Capture the Flag, wat dat ook moge betekenen.

COMMENTAAR ANTI-NINTENDO COMPLEX

Heb je mijn review van Pikmin 2 al gelezen? Vraag me niet waarom, maar toen de game twee jaar geleden werd aangekondigd haalde ik mijn schouders ervoor op. En ook daarna ben ik nooit echt warm voor die game gelopen. Niet zo van: woei, die moet ik hebben man! Tot ik onlangs de reviewcode in huis kreeg. En er eens goed voor ging zitten. Toen kwam ik los van de aarde. Wat een heerlijk spel. Zo mooi, zo vakkundig gemaakt... Het is Nintendo-magie, zeg ik je! Er is geen enkel bedrijf op aarde dat zo goed begrijpt hoe een game in elkaar hoort te steken.
Niet iedereen is overigens zo enthousiast als ik over de maaksels van Nintendo. De afgelopen maanden trof ik vaker dan gebruikelijk columns en forumtopics van gamers en/of zelfbenoemde journalistjes aan die vinden dat Nintendo te veel credits krijgt in de pers, dat Nintendo de verkeerde weg bewandelt en/of dat Nintendo geen goede games meer zou kunnen maken. Zelfs ik deed er een beetje aan mee!
Natuurlijk zetten de auteurs van dit soort tekstjes vooral zichzelf te kijk. Vaak hebben ze de games die ze aanhalen overduidelijk niet gespeeld óf ze hebben een wel heel beperkte visie op wat een videogame is of zou kunnen zijn.
Of het thema van een game als Pikmin 2 je nu aanspreekt of niet, het in twijfel trekken van de kwaliteit en het innovatieve karakter ervan is alleen mogelijk als je de game niet hebt gespeeld of gebukt gaat onder een persoonlijk anti-Nintendo-complex. In beide gevallen heb ik medelijden met je, want je mist nogal wat.
En dan heb ik het nog niet gehad over Donkey Konga, third party-titels als GoldenEye en Lord of the Rings: The Third Age en exclusief voor de Cube: Paper Mario 2: The Thousand Year, Tales of Symphonia en Metroid Prime 2: Echoes.
Mmm, eigenlijk toch ook best wel weer handig, zo'n anti-Nintendo-complex: scheelt een hoop centen!

JURJEN

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NR.
GAME BOY ADVANCE		
Mario Golf: Advance Tour	86	PU8
Kirby and the Amazing Mirror	85	PU8
Donkey Kong Country 2	80	PU8
F-Zero GP Legend	80	PU8
Harry Potter: Gevangene Van Azkaban	80	PU7
NES Classic Super Mario Bros	80	PU8
Sonic Advance 3	80	PU8
PC		
Joint Operations	95	PU7
Doom 3	90	PU9
Thief: Deadly Shadows	89	PU8
Soldiers: Heroes of WW II	81	PU9
Perimeter	80	PU8
PLAYSTATION 2		
Disgaea	85	PU9
Onimusha 3	86	PU7
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	84	PU8
Burnout 3: Take Down	83	PU9
Champions Of Norrath	81	PU9
Formula One 2004	80	PU9
Psi-Ops	80	PU9
Singstar	80	PU7
Smash Court Tennis	80	PU8
XBOX		
Thief Deadly Shadows	89	PU8
The Chronicles of Riddick	88	PU8
Juiced	85	PU9
Burnout 3	83	PU9
Full Spectrum Warrior	83	PU8
Sudeki	82	PU8
Psi-Ops	80	PU9
GAMECUBE		
Animal Crossing	88	PU9
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	84	PU8
Pac-Man VS	82	PU8
Wario Ware Inc. Mega Party Game$	80	PU8

NOG MEER KASTELEN & KANTELEN



Wie na Battle For Middle-Earth, Settlers: Heritage Of Kings, Knights of Honor en Armies Of Exigo [illegible] Stronghold 2. [illegible] Firefly Studios [illegible] 2D naar 3D maakt.
[illegible] HEAT [illegible]
[illegible]
Stronghold 2 [illegible] 2005 [illegible] PC [illegible] (FK)

NIEUWE GBA(S) SP(S)



Nintendo is al tijden schaamteloos bezig de GBA SP steeds weer in een nieuw jasje uit te brengen, maar deze uitvoering slaat alles. Na de Tribal en de NES Classic is er nu de GBA SP Pink. Hoofdzakelijk gericht op vrouwen (en mannelijke gamers van de herenliefde?) moet deze roze GBA SP dames aan het gamen brengen. Volgens Nintendo is het apparaatje reeds betast door (kuch) stijliconen Kate Moss, Claudia Schiffer en Christina Aguilera... En dat wil wat zeggen! Toch?
Op 29 oktober ligt het apparaatje in de Engelse winkels en de rest van Europa zal ongetwijfeld snel volgen.
Wij vinden dat Nintendo momenteel kansen laat liggen en stuurden enkele voorstellen voor nieuwe GBA SP ontwerpen naar het hoofdkantoor in Japan, want na de vrouwen zijn er natuurlijk nog veel meer nieuwe groepen die aan de handheld moeten!



DOELGROEP	STIJL
Alcoholisten	Paarse GBA met roze olifantjes
Metalheads en hardrockers	Gitzwarte GBA met witte doodshoofdjes
Stewardessen en piloten	Azuurblauw met wit streepje
Joint rokers	Geel, groen, rood met een hennep logo
Oranjefans	Knaloranje met een gouden leeuwtje
Vegetariërs	Grasgroen met afbeeldingen van kleine worteltjes
Maagden	Spierwit

POWERSPY

■ Beter te vroeg dan te laat, moet het Japanse filiaal van Amazone hebben gedacht. Je kunt er namelijk nu al een PS3 pre-orderen.
En als we de site mogen geloven ligt die dan maart 2005 op je matje. Of in je handen want het is beter voor het apparaat als de koerier hem je gewoon overhandigt.
■ GoldenEye van EA komt naar de DS toe met multiplayersupport voor 8 tot 16 spelers.
■ De PC-versie van GTA San Andreas zal mogelijk al in februari in de winkels liggen. Erg tof maar volgens ons is dit toch een echte console-game
■ Marylin Manson zal zijn (of is het nu haar of het?) stem aan de game Area 51 geven. Helemaal ons ding!
■ De eerder aangekondigde co-op mode in S.T.A.L.K.E.R. is nog niet helemaal zeker.
■ Wat is dat toch met games die we hier in de PU doodknuffelen.
Juiced misschien weg doordat Acclaim naar de klote gaat en S.T.A.L.K.E.R. wordt maar uitgesteld.
■ Jan is al dagen van slag. De nieuwe Thief verkoopt niet echt jofel. Ondanks de 65718778 previews die hij van zijn kindje in de PU geplaatst heeft.
Toch nog een beetje goed nieuws. Er komt nog een vervolg maar dat zal niet meer in de Middeleeeuwen spelen. Volgens Eidos hebben gamers genoeg van de Middeleeuwen.
■ Waar de nieuwe Thief zich dan wel zal afspelen, heeft men niet gezegd.
Garreth als zakkenroller op het CS van Amsterdam misschien?
■ Hilarisch. Muriëlle had als grap op www.gameplay.nl geschreven dat Steven niet op de Power Unlimited Gameplay zou komen omdat zijn wandelend vlooiennestje niet mee mocht in de hal.
Inderdaad, een grap. De Jaarbeurs nam het echter serieus en mailde Muriëlle dat de hond echt welkom was en dat er zelfs een speciale uitlaatservice bestond.
Ra, ra, wie de beste tijd heeft gehad op de PU Gameplay...
■ Wat Tiger Woods PGA Tour allemaal niet teweeg kan brengen.
Niels is dit jaar naar een Golf Resort op vakantie gegaan. Een man met een dooie marmot op zijn hoofd in een geruite broek. We zullen jullie de foto's besparen.
■ De komst van Muriëlle blijft niet zonder gevolgen op de redactie. Hadden we opeens een levende plant op de burelen staan, er is nu ook een kom met een negental guppies. Inderdaad, allemaal met de naam van een redactielid.
■ Het is niet te hopen dat de redactie net zo snel uitgebreid wordt als het zooitje vissen in de kom, want dat fokt er rustig op los.
Volgende maand hebben we er minimaal een complete marketing en sales-afdeling bij en binnen een jaar zwemmen alle bezorgers van de PU er ook lustig op los.

GAMES IN BENELUX DUURDER

Dat games duur zijn, weet iedereen inmiddels wel. Maar in de Benelux lijken de prijzen soms nog hoger te liggen dan in de ons omringende landen. En met de beschuldigende vinger wordt dan vaak naar de uitgever gewezen, maar dat ligt dus anders.
Doom 3 is een goed voorbeeld. Die is in veel winkels ettelijke Euro's duurder dan in Duitsland of Frankrijk. Schuldige? De winkels zelf. Veel winkels zijn afhankelijk van de eerste weken van de verkoop. Dan komen immers de echte fans die de game perse willen hebben. Omdat er steeds meer gekopieerd wordt, moet men dus een groot deel van de omzet uit die eerste weken halen. En het verhogen van de prijs is dan vaak erg aanlokkelijk.
Ons advies is dan ook opnieuw: check eerst goed welke winkel welke prijs hanteert. Er zijn vaak behoorlijke verschillen. Ga ook eens het net op, ook daar vind je interessante aanbiedingen.

Daarnaast is het doorgaans zo dat de prijs na een maand of twee zakt, en dus kan geduld niet alleen een schone zaak zijn, maar ook een heel lucratieve.



VAN CONSOLE NAAR PC

Een oprukkende trend in spelletjesland; eerst games uitbrengen op console en daarna poorten naar PC. Dit zien we onder andere bij Ghost Recon 2 (zie elders in deze PU) maar dat is dus geen uitzondering meer.
Zo komt om te beginnen ieder moment Top Spin, die Xbox tennishit, uit op PC. En dat is niet verkeerd want het ontbreekt PC-gamers al jaren aan een goed tennisspelleke.
Ook de hit-die-niemand-aan-zag-komen Chronicles Of Riddick maakt de stap van Xbox naar PC. Logisch, want het is een FPS nietwaar? Nu maar hopen dat daar wél multiplayer bijzit.
Silent Hill 4 komt voor de verandering gelijktijdig met de PS2 en Xbox-versie uit op PC en binnenkort snort ook Richard Burns Rally naar de PC.
Tot slot wordt er gefluisterd dat Fable misschien ook naar de PC komt, maar als dat net zolang duurt als bij Halo het geval was, kunnen ze die wat ons betreft laten zitten.

topspin



FORUM QUOTES

2D graphics, dat kan echt niet meer. Of is het juist cool? We vroegen het onze zeer gewaardeerde bezoekers van het forum

Prn: Mee eens.. 2D porno is zo saai.

Kolkman: Super Metroid en Super Mario Bros. 3 zijn nog steeds mijn favoriete spellen. Ik wacht ook op de eerstvolgende 2D Mario voor de DS, en Viewtiful Joe is ook meer dan briljant.

Derk: Menu's in volledig 3D lijken me irritant dus 2D blijft nog wel even.

Zoratul: 2D heeft wel sfeer, het voelt zo lekker oud en vertrouwd aan. Spellen compleet in 2D moeten nu niet meer uitkomen, die tijd is gewoon voorbij. Voor handhelds kan 2D nog wel, maar met de nieuwe generatie handhelds zal dat ook wel verdwijnen.

Fleetwoodxpk: De beste games zijn in 2D gemaakt. Sinds dat 3D er is gaat de kwaliteit wel enorm achteruit, vind ik persoonlijk. Alleen shooters of stealth games hebben tot nu toe baat van 3D.

Evil Eendje: Wat was het ook alweer? x,x miljoen Koreanen spelen Starcraft nog... 2D grapics rule!

Monkey Virus: Aan de ene kant hoop ik dat bepaalde 2D-spellen naar 3D omgezet worden (Metroid Prime was bijvoorbeeld een best aardige omzetting). Aan de andere kant heb ik toch ook wel liever nog wat 2D-spellen zoals Viewtiful Joe en nog wat van die ouderwetse space-shooters die in 3D niet echt die oude sfeer hebben.

Manny: 3D, duidelijk. De enige reden dat 2D-games zo populair zijn, is omdat ze een vorm van nostalgie oproepen. Ik vind Super Mario Bros. en Tetris bijvoorbeeld maar zaaddodend saai. Verder zijn er zat goede overzettingen van 2D naar 3D: Metroid Prime, Zelda: OoT, Super Mario 64, Metal Gear Solid en Final Fantasy kregen wereldwijd goede recensies.

Bozo: Sommige speltypes, zoals de beat'em up, zullen altijd in 2D blijven. Soul Calibur heeft prachtige 3D graphics, maar de gameplay speelt zich uiteindelijk nog steeds in een plat vlak af.

Jasper: Als ze teruggaan naar 2D wat moet ik dan in godsnaam met die dure XBOX/GC/PC?

Poelie: Diepte kun je ook creëren met een goed verhaal en enerverende gameplay.

Itsamemario: Ligt eraan wat het beste bij die game past. Viewtiful Joe zal redelijk onmogelijk geweest zijn in 3D, en een 2D look in een game als Luigi's Mansion zou de pret een stuk minder gemaakt hebben.

Warheart: Niet mee eens. Tegenwoordig zijn er nog zat gave 2D spellen te vinden; Viewtiful Joe, Paper Mario (2) etc. Bullshit dus.

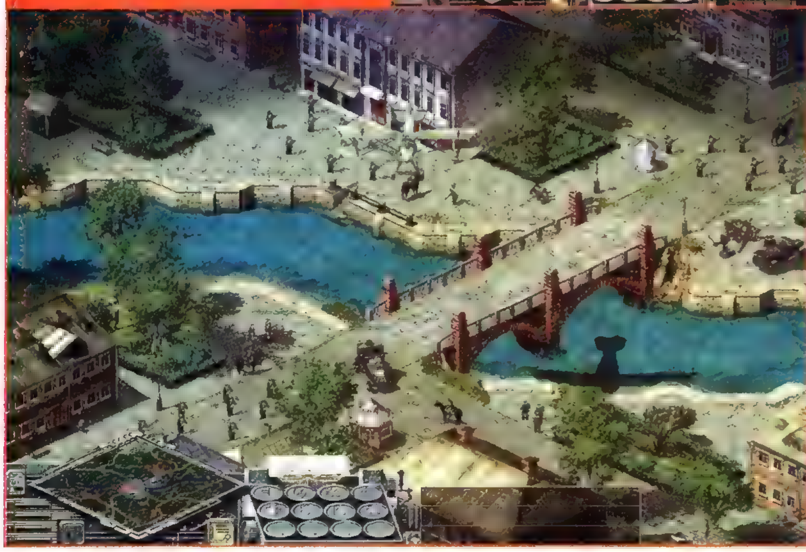
Bertthabest: Wat maakt het uit? Zolang die 2D games leuk blijven hoeft het niet weg van mij. Nee, ze zijn gewoon hartstikke leuk maar het draait tegenwoordig allemaal om de graphics dus moet het 2D weg, helaas... Bullshit dus.

CHECK WWW.POWERWEB.NL VOOR DE NIEUWSTE DEMO'S, TRAILERS, WALLPAPERS, INFO OVER DE HUIDIGE EN NIEUWE PU, ABONNEEPREMIES, HET LAATSTE NIEUWS EN MEER DOPE SHIT!

WORLD WAR I

Wie: Dark Fox/ 1C Company
Waar: PC
Wanneer: november 2004
Waarom wel: Er was nog geen RTS die zich afspeelde tijdens de Eerste Wereldoorlog.
Waarom niet: Na de interactie en de grafische pracht van soortgenoten D-Day en Codename: Panzers, oogt World War 1 net zo stoffig als zijn titel klinkt.






NBA STREET V3

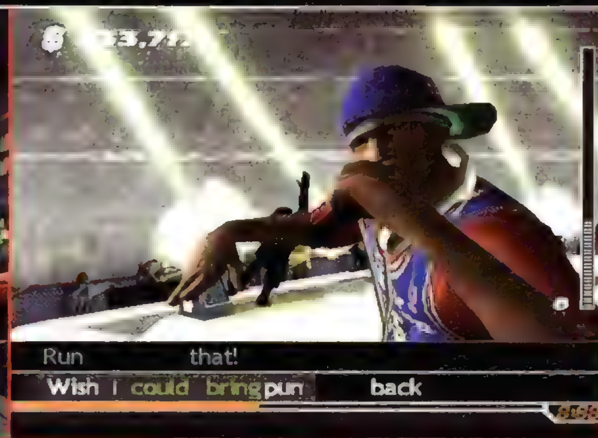
Wie: EA
Waarop: PlayStation 2 / GameCube / Xbox
Wanneer: N.N.B.
Waarom wel: Omdat dit de meest toffe straatbasketbal game is.
En met de wetenschap dat EA ook Xbox Live ondersteunt, kun je het met je eigen gecreëerde personage opnemen tegen andere NBA Street fanaten van over de hele wereld.
Waarom niet: Omdat dit alweer het derde deel is en we ons het afvragen wat ze nog meer kunnen vernieuwen.






GET ON DA MIC





Wie: Eidos
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: Q4 2004
Waarom wel: Omdat Hip Hop kennelijk hip is? Je niet hoeft te kunnen zingen om te kunnen rappen dus kan iedereen wel een beetje stoer doen voor de televisie.
Waarom niet: Tja, toonhoogte etc. is nu niet echt een onderdeel van rap muziek. Daar gaat het eerder om timing en puntige zinnen. Op deze manier lijkt het eerder op het op kunnen dreunen van het rijtje van de derde naamval dan iets waarvoor je skillz moet bezitten.





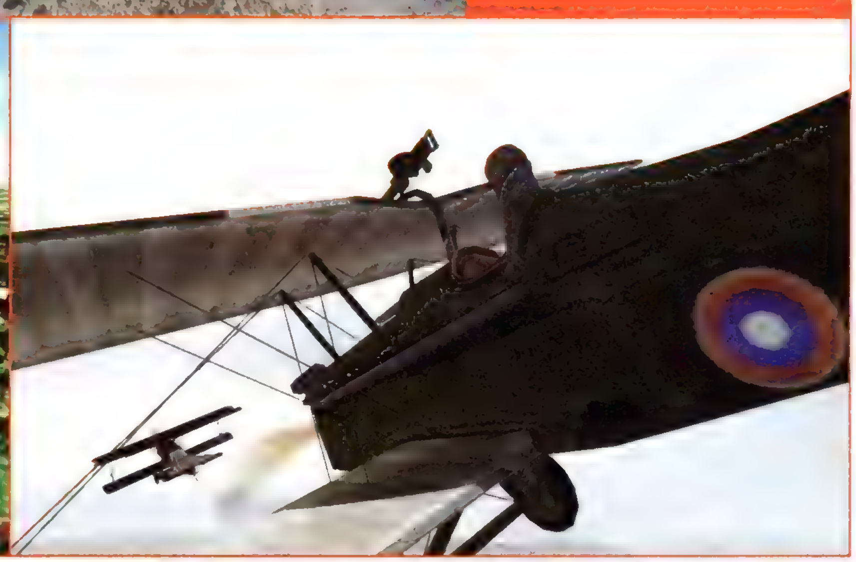
WINGS OF WAR

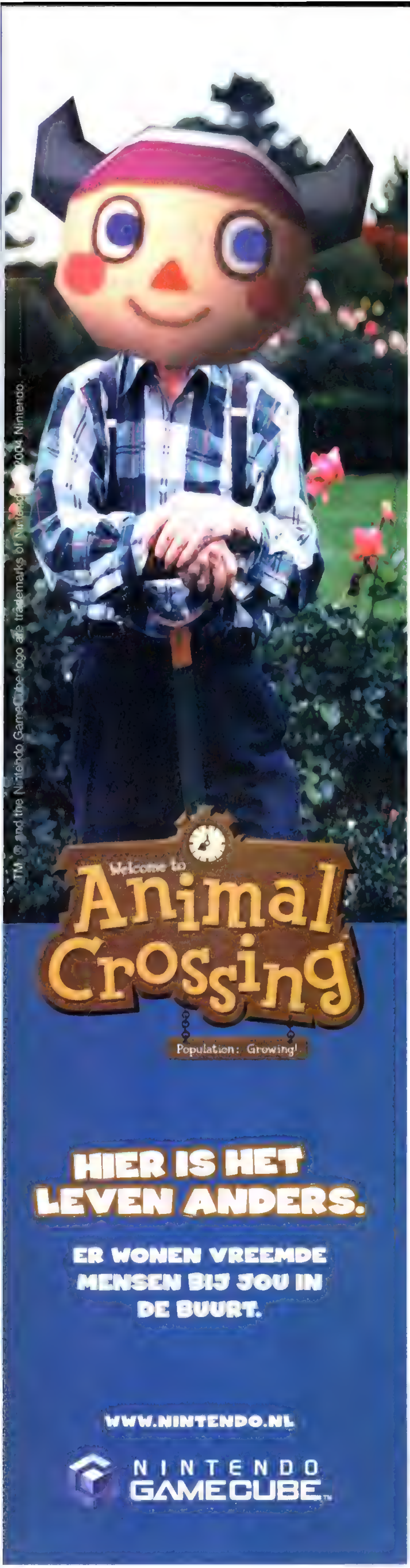




Wie: Silver Wish Games / The Gathering / Take 2
Waar: PC, Xbox
Wanneer: oktober/november 2004
Waarom wel: Arcade knallen met dubbeldekkers tijdens de Eerst Wereldoorlog. Red Baron eat your heart out, weehoe!
Waarom niet: Crimson Skies was een heel leuk spel maar werd allesbehalve een hit. Zijn er überhaupt wel genoeg mensen die dergelijke games willen spelen?







COMMENTAAR
DUFFE DOOSJES

Er zijn genoeg gamers die, net zoals ik, van alles en nog wat sparen. Maar ik wil het ditmaal niet hebben over toys, animé, of retro gaming stuff. Vroeger... heel vroeger... werden we nog wel eens verblijd met leuke extra's die we bij onze games kregen. Ik kan me nog heel goed herinneren dat ik van de winkel naar huis scheurde om mijn zojuist aangeschafte NES game te checken. De vriendelijke verkoopmeneer had mij beloofd dat ik mij langer zou vermaken met Final Fantasy I dan met de andere games in zijn assortiment.
Ondertussen weet bijna iedere gamer wel hoeveel tijd er gaat zitten in het spelen van een Final Fantasy game maar aangezien dit het allereerste deel was, had ik nog geen idee wat ik kon verwachten.
Het openen van het mooie doosje deed mij echter wel vermoeden dat ik iets bijzonders in handen had. Daar vond ik namelijk een tweetal enorme kaarten, met een verscheidenheid aan informatie. Een uitgebreide en omvangrijke kaart waar je alle vijanden en hun zwakheden op terugvond, en een extreem gedetailleerde wereldkaart zodat je wist welke kant je op moest varen met je bootje. Zeg nou zelf, dat soort shit is toch te stoer!
Alle daaropvolgende Final Fantasy games kregen een soortgelijke behandeling, evenals andere adventure en RPG series waaronder Zelda en Ultima. Sommige uitgevers gingen zelfs zo ver om ons te verwennen met linnen wereldkaarten en kleine tinnen poppetjes. Ja, het leven was mooi!
Maar toen ging het mis, gelijktijdig met de komst van de CD was het over and out met al dat moois. Aanvankelijk had ik het niet eens in de gaten, want de komst van die kleine glimmende diskjes bracht ons zoveel goede dingen dat het een tijdje heeft geduurd voordat ik besefte wat we hadden ingeleverd.
In de huidige CD en DVD cases passen nu eenmaal niet zo veel extra's, dus misschien dat sommige ontwikkelaars eens de moeite zouden kunnen nemen om bepaalde games van een andere type (en vooral groter) doosje te voorzien.
Dan kunnen ze daar weer onze gewilde goodies in verstoppen...

STEVEN



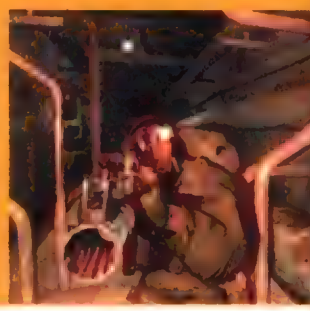
THE URBZ: SIMS IN THE CITY



De nieuwe spin-off van De Sims heet The Urbz: Sex & The City (qua naam ongetwijfeld meeliftend op de tv-hit Sex In The City).
Het doel in deze console-versie is om het te maken in de grote stad. De eerste beelden laten vooral veel felgekleurde, punky Simmetjes zien maar ook gothics, hiphoppers en skaters komen stereotiep in beeld. Het draait om cool zijn, er cool bij lopen en coole dingen doen waarbij naamsbekendheid en het vergroten van je invloed van allesbepalend belang zijn.
Het gevolg is dat je je helemaal onder de tattoos kunt laten zetten en op iedere hoek van de straat een piercing kunt halen want met alleen een oorbel hoor je er niet meer bij. Je kunt make-up aanschaffen, een nieuwe kledinglijn scoren en wonen in een van de negen verschillende districten. Daarnaast lijkt Urbz nogal leentjebuur te spelen bij Fable want reputatie is alles.
Nieuw is dat je deze keer ziet en meemaakt hoe een Sim naar zijn/haar werk gaat en daar vervolgens ook daadwerkelijk aan de bak moet. Zo verdien je geld en met dat geld kun je allemaal leuke dingen doen: hippe tenten bezoeken, je skills tonen op de dansvloer of thuis gaan loungen in je design appartement.
The Urbz lijkt vooral stoerder te willen zijn met een meer missiegeoriënteerde speelstijl: er zijn namelijk 95 verschillende goals en voordat je die allemaal hebt afgewerkt, dient de add-on voor De Sims 2 (PC) zich alweer aan.
The Urbz verschijnt in ieder geval voor PS2, Xbox, GameCube, GBA en Nintendo DS.

DE GOEDE TIJDEN KOMEN ER AAN, MAAR WANNEER...

Elke goed geïnformeerde gamer zal het niet zijn ontgaan dat de releasedata van games de laatste tijd steeds vaker verschoven worden. En dat is behoorlijk kut omdat er veel goed spul aan zit te komen.
Voordat iedereen nu denkt dat programmeurs hun klus niet meer op tijd af kunnen krijgen; wij denken dat de situatie net even anders ligt op dit moment. De games zijn wel degelijk (bijna) af maar er komen zoveel toppers aan dat de uitgevers niet graag hun titel zien uitkomen tegelijk met een vergelijkbare topgame van een concurrent, en dus schuift men er lustig oplos.
S.T.A.L.K.E.R. (zie screen) is uitgesteld omdat volgens ons Half-Life 2 er aan komt in november, GT 4 wordt opnieuw doorgeschoven, Brothers in Arms is naar achter gezet en zo kunnen we nog wel even doorgaan.
Daarnaast speelt natuurlijk mee dat de kwaliteit van de aankomende winter-releases veelal (gelukkig) zo hoog is, dat men met een score van 80 al naast de pot kan pissen. En dat rechtvaardigt in veel gevallen ook nog een maandje extra controle.



UNREAL FINISH HIM?

Zoals velen van jullie zullen weten, is de Unreal franchise wat betreft uitgeefrechten opgekocht door Midway. Terwijl Atari de wonden likt (hoe kun je zo'n franchise laten gaan, vragen wij ons hoofdschuddend af) zet Midway al meteen haar stempel op de game.
De Xbox game Unreal Championship 2: The Liandri Conflict zal naast de bekende heftige shootouts ook close combat bevatten. Naast kogels koppen, kun je dus ook met je vuisten vijanden belagen.
Het valt nog maar te bezien hoe deze gameplay uit zal pakken. Zo heeft Midway bijvoorbeeld laten weten dat er meerdere bekende Mortal Kombat karakters als speelbare personages in het spel zitten. Wablief? Misschien leuk voor de MK fans dat Scorpion nu ook een headshot kan maken maar wij kunnen ons niet voorstellen dat Unreal fans hier echt op zitten te wachten.
Overigens zal het vermoedelijk alleen om het uiterlijk gaan en kun je niet daadwerkelijk iemand bevriezen wanneer je als Sub-Zero een rocket jump maakt. What's next? Mario die als unlockable karakter in GTA: San Andreas in een pimpmobiel rond gaat raggen?

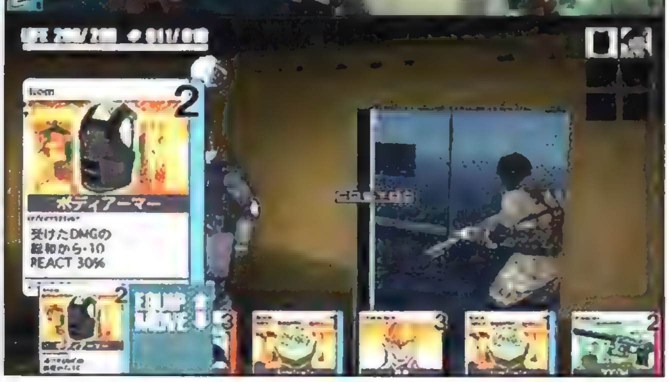


METAL GEAR ACID

Genie Kojima is momenteel niet alleen bezig met de ontwikkeling van Metal Gear 3: Snake Eater, maar ook met Metal Gear Acid voor de PSP. We hebben wat vage screenies van het Japanse net geplukt zodat je een beetje het idee krijgt hoe de game gaat uitpakken, met de nadruk op 'een beetje'.

Duidelijk is wel dat de gameplay een turn-based card-strategy achtig ding wordt. Bekende moves, wapens en karakters uit de MGS-spellen vormen daarbij de basis voor de opdruk van de kaarten. Verder ontwaren wij een nieuwe vrouwelijke metgezel. Kortom, we gaan eindelijk eens volwassen Pokémon spelen.





WEEK 38 freecharts

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE		
1	4	Mario & Luigi
2	1	Fire Emblem
3	3	Donkey Kong Country 2
4	-	Mario Advance 4
5	-	Mario Kart Super Circuit

PLAYSTATION 2		
1	2	Conflict Vietnam
2	1	Shellshock: Nam 67
3	4	Driv3r
4	-	Final Fantasy X-2
5	5	Athens '04: Olympic Games

GAMECUBE		
1	-	Second Sight
2	-	Mario Golf: Toadstool Tournament
3	-	Donald Quack Attack
4	5	Pokemon Colosseum
5	-	Dragonball Z: Budokai

XBOX		
1	-	Burnout 3: Takedown
2	1	Sudeki
3	2	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
4	3	Chronicles Of Riddick
5	4	Conflict Vietnam

PC		
1	1	NFS: Underground
2	-	C&C Warpack
3	-	Codename: Panzers
4	3	Doom III
5	5	Fifa 2004

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor

DVD VOL DOPE TRAILERS

The making of Killzone:

Ratchet & Clank 3:

WRC 4:
Gran Turismo 4:
DJ Decks & FX:
The Getaway Black Monday:

Jak 3:
Eye Toy Chat:
Eye Toy Play 2:





POWERSPY

■ Volgens een aantal christelijke organisaties is Doom 3 niet echt aan te raden voor gelovige gamers. En voor één keer gaan we mee in deze opmerking; het spel zit inderdaad vol met duivelse teksten op de muren.

■ Aan de andere kant, je kunt ook met de bijbel in de ene hand en de muis in de ander hand, al het Satanisch gespuis uitroeien. Moet je nog wel even uitpluizen wat je met het toetsenbord doet.

■ Evolution Studios (WRC-reeks) heeft een exclusieve deal gesloten met Sony. Wij gaan er vanuit, maar dit is puur een gok, dat ze WRC 5, WRC 6, WRC 7, WRC 8 en mogelijk, maar ook dit is een gok, WRC 9 gaan maken.

■ Grappig bericht. De VN wil de honger gaan bestrijden met een spel dat een mix tussen Tomb Raider en een voorlichtingsfilm moet worden en waarin je allerlei missies dient te volbrengen. Wij denken dat die CD bij de gemiddelde Ethiopiër zwaar op de maag zal liggen.

■ De brute racegame Fall Out is een paar maanden uitgesteld en zal nu ergens in november uitkomen.
Slimme move want er komt momenteel meer dan genoeg uit op het gebied van snelle autootjes.

COMMENTAAR STAR FOX – EEN VREEMDE GESCHIEDENIS

Virtua Racer had al diepe indruk gemaakt maar pas toen ik in 1993 Star Fox speelde, was ik ervan overtuigd dat de toekomst van de videogames drie dimensies zou hebben.
Een dikke tien jaar later ziet het vlieg-en-schietspel er nogal blokkerig uit maar in 1993 zorgden de kale polygonen voor opengevallen monden en het opgewonden idee de toekomst van de videogames te aanschouwen.
Omdat Star Fox ook commercieel een hit was, werd er natuurlijk meteen gewerkt aan een opvolger. Die werd gepresenteerd tijdens de WCES 1995, een soort voorloper van de E3.





Ik mocht er niet naartoe maar een collega die toen net als ik bij Nintendo werkte wel. Terwijl ik reikhalzend als een giraffe op Sinterklaasavond, zat te wachten op een telefoontje met nieuws uit de States (zoals dat ging in het pre-internet tijdperk), speelde hij Earthbound, Kirby's Dream Course en, de grote game van de show: Star Fox 2. Het lukte hem de forse demo uit te spelen en volgens hem was de game minstens zo briljant als het origineel.

LYLAT WARS

En dat was het laatste dat we van Star Fox 2 hebben vernomen. Ondanks het feit dat de bèta-versie 95% compleet was, verdween de game van de releaselijsten om er nooit meer naar terug te keren.
Niemand weet de exacte reden voor het terugtrekken van Star Fox 2. Sommige mensen beweren dat Nintendo de game simpelweg te veel op de voorganger vond lijken. Anderen zijn ervan overtuigd dat de belangrijkste ideeën uit de game werden overgeheveld naar Lylat Wars, het vervolg op de N64 dat in 1997 verscheen.
Waarschijnlijk zijn beide beweringen waar.
Dat doorschuiven naar een next-gen machine gebeurt wel vaker met games die tegen het eind van de levenscyclus van een console moeten uitkomen. Dinosaur Planet werd door Rare bijvoorbeeld oorspronkelijk gemaakt voor de N64 maar belandde uiteindelijk op de GameCube, en wel onder de titel Star Fox Adventures. Inderdaad, met die sterrenvos weer in de hoofdrol.

MEER UITSTEL?

En zo zijn we aangekomen bij hoofdstuk 4 in de onstuimige geschiedenis van de Star Fox-licentie, de game die ook wel Star Fox 2 wordt genoemd en door Namco wordt gemaakt. Na een ronduit teleurstellende presentatie tijdens E3 2003, wist de game de afgelopen E3 nog steeds niet te boeien. Hij zou eind dit jaar uitkomen maar onlangs kwam Nintendo met nieuws dat minder verrassend was dan eigenlijk zou moeten: Star Fox wordt doorgeschoven naar 2005.
Wat zal het volgende nieuws over deze game zijn? Nog meer uitstel? Wordt de game gecancelled? Doorgeschoven naar 'de Revolution'? Of komt ie toch gewoon begin 2005 naar de Cube en blijkt het stiekem een meesterwerkje te zijn?
In het Star Fox-universum is alles mogelijk en niets zeker.

JURJEN

REVIEW BOMBERMAN

MOBILE GAMING — STEVEN

Mario Kart is het enige dat Bomberman in de weg staat om de top van mijn lijstje van favoriete multiplayer games te bereiken. Maar een eervolle tweede plek is natuurlijk helemaal niet slecht. Alleen al gezien het feit dat Bomberman al zo'n lange periode hectisch multiplayer vermaak biedt, verdient de game respect.
Een vierkante arena met daarin allemaal obstakels, vijanden en powerups waartussen jij bommen moet neerleggen, zo'n simpel concept is al snel tijdloos.
Deze N-Gage-versie is alleen niet zo briljant als had gekund omdat de multiplayer mode zich beperkt tot twee in plaats van vier spelers. Zonde maar de singleplayer en two-player multiplayer mode zijn evengoed vet.



N-GAGE • HUDSON • NOKIA

80 SCORE

REVIEW CRASH NITRO KART



Heb ik het in de Bomberman review nog over Mario Kart, krijg ik hier die gekke Crash op een kart voor mijn kiezen. Nintendo's party racer heeft natuurlijk als inspiratie gediend voor vele kart games.
Hectische banen en flink wat wapens om het je tegenstanders lastig te maken, dat is waar het om draait natuurlijk. Eerder verscheen deze titel al op de huidige generatie consoles en daar komt ook het grootste probleem uit voort. Technisch verricht de N-Gage een knap staaltje werk (de game ziet er goed uit), maar de grootte van het scherm staat een optimale race ervaring in de weg. Jammer dus dat je niet altijd kan zien hoe leuk dit spel is.

N-GAGE • VU GAMES

73 SCORE

REVIEW SPIDER-MAN 2



Nog niet zo lang geleden schreef ik een preview van Spider-Man 2 waarin ik meldde dat er nog een aantal bugs in zaten (ik zal niet weer een grap maken over een zekere spinneman).
De gameplay bestaat uit zowel 2D als 3D levels, waarvan met name de side-scrolling stukken de overhand hebben. Jammer genoeg zitten er juist in deze levels een aantal slordige foutjes. De actie wil nog wel eens schokkerig aanvoelen en de game kan heel sporadisch zelfs crashen. Het driedimensionale webslingeren daarentegen verloopt gelukkig iets soepeler.
Achter deze foutjes steekt echter wel een leuk spel, maar iedereen die tussen het bellen door perse de held wil uithangen, moet wel weten waar hij of zij aan begint.

N-GAGE • ACTIVISION

67 SCORE

WIN WIN WIN
THE CHRONICLES OF RIDDICK
GESIGNEERD DOOR VIN DIESEL

Samen met Vivendi Universal Games geven wij drie gesigneerde The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay Xbox-games weg. Bovendien krijg je er ook nog een bonus DVD bij.
Alles wat je moet doen om dit collectors-item in de wacht te slepen, is antwoord geven op deze voor de 'Vin fans' uitermate simpele vragen.

1 Met welke film brak Vin Diesel door?
2 Wat was de naam van de eerste film waarin Vin Diesel te zien was?

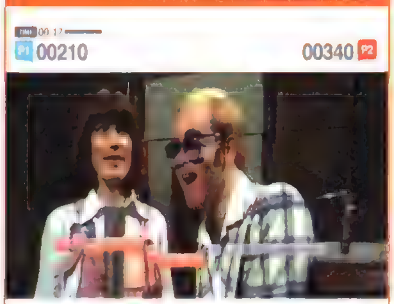
Stuur je antwoorden naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
O.V.V. Vin Diesel
Of per post naar:
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



SINGSTAR PARTY

De opvolger van Singstar is eindelijk bekend! Singstar Party gaat het heten en neemt een hele nieuwe shitload aan hitjes met zich mee. Bekijk de volgende line-up naar eens.

Alicia Keys - Fallin'
Ashford & Simpson - Solid
Bill Withers - Ain't No Sunshine
Blu Cantrell - Hit 'Em Up Style (Oops!)
Bob Marley - No Woman No Cry
Buggles - Video Killed The Radio Star
Busted - Year 3000
Cyndi Lauper - Girls Just Wanna Have Fun
Destiny's Child - Survivor
Dido - White Flag
Duran Duran - Hungry Like The Wolf
Elton John & Kiki Dee - Don't Go Breaking My Heart



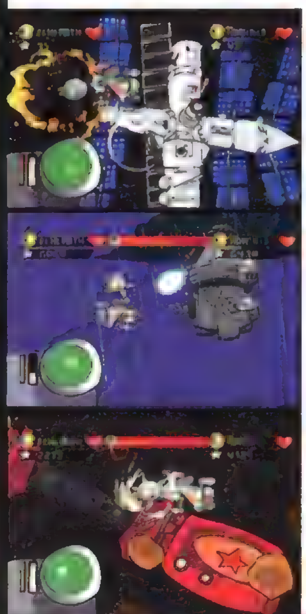
Don't go breaking my heart

Elvis - Way Down
Franz Ferdinand - Take Me Out
George Michael - Faith
Jamiroquai - Cosmic Girl
Javine - Real Things
Kylie Minogue - I Should Be So Lucky
Little Richard - Tutti Frutti
Maroon 5 - This Love
Natasha Bedingfield - Single
Pink - Just Like A Pill
Scissor Sisters - Take Your Mama
Sonny & Cher - I Got You Babe
Spandau Ballet - Gold
Spice Girls - Who Do You Think You Are
The Beautiful South - A Little Time
The Foundations - Build Me Up Buttercup
The Police - Every Breath You Take
Tiffany - I Think We're Alone Now

Ook zijn er meer multiplayer modes beschikbaar. Genoeg fun voor de hele familie dus.

GEFLIPTE SPELHUMOR OP KOMST

Na WarioWare en SpongeBob SquarePants: The Battle For Bikini Bottom kunnen gamers met een zwak voor geflipte humor alweer uitkijken naar drie nieuwe titels vol wazige toestanden.

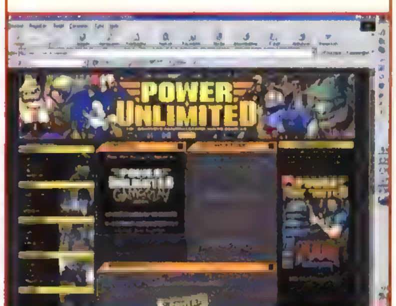


Alien Hominid (screens links) is een schietspel dat na een succesvolle flash-uitvoering nu ook voor alle consoles in de maak is. In de game bestuur je een krekelachtige alien met een voorliefde voor bruut geweld. De game is een stuk moeilijker dan de maffe tekenfilmgraphics doen vermoeden, denk aan legendarische old school shooters als Metal Slug en Probotector, en je weet waarom we hier enthousiast over zijn.
Dat het altijd maffer kan, bewijst Rare met Its Mr. Pants. Het betreft een Tetris-achtig puzzelspelletje in een bijzonder blije kindertekeningwereld, waarin een volwassen meneer slechts gekleed in hoed en onderbroek rare dingen roept en liedjes zingt (screens rechts). Vanwege de overbekende blokkenvormen wilden we de game aanvankelijk afdoen als een Tetris-kloon maar dat is niet helemaal eerlijk, want de game dient op een heel andere manier gespeeld te worden. Het komt er een beetje op neer dat je de blokken vrij over het speelveld kunt schuiven om rechthoeken te vormen die meteen daarop verdwijnen. Het blijkt allemaal best vermakelijk, waarbij de melige muziek, de dierengeluiden en natuurlijk de aanwezigheid van Mr. Pants je helpen om lekker in de freaky flow te komen.
Nu is Mr. Pants al een hele rare naam, maar we zouden nog minder graag Oempaloempa genoemd worden. Als die naam een vaag gevoel van herkenning oproept, dan zou het best eens kunnen dat je vroeger bent voorgelezen uit Sjakie en de Chocoladefabriek. Je raadt het al: van het boek wordt nu niet alleen een nieuwe film maar ook een game gemaakt, voor alle gebruikelijke spelplatformen, en wel door Take Two. We kijken nu al uit naar het spannende ritje in een heuse zuurtjesboot over de chocoladerivier! Tjonge, als we er maar niet invallen zeg!



GAMES MET KORTING!

Wist je dat je sinds kort op het Powerweb games met soms wel 30% korting kunt scoren? Check dus regelmatig Powerweb.nl of er iets van je gading bijzit. Let wel: is onze voorraad op dan gaan we niet meer bijbestellen. Wees er dus snel bij!



SONY ONTHULT NICO?

Net voor het verstrijken van de deadline zagen we de eerste beelden van wat lijkt op de opvolger van ICO. Hoewel, na het grondig bestuderen van de beelden durven we met redelijke zekerheid te stellen dat het (helaas?) niet om een daadwerkelijke vervolg gaat. Ook luidt de titel niet NICO, zoals velen dachten; nee de volledige (Japanse) titel is Wanda to Koyozou. Wat vrij vertaald iets betekent als Wanda and the Giant Colossus.
Afgaande op onze intuïtie en jarenlange ervaring (kuch, kuch), begrijpen we dat het spel een wat actievoller avontuur gaat worden. Zo zul je stukken moeten overbruggen op de rug van een paard en zul je het op moeten nemen tegen een nogal uit de kluiten gewassen monster. Deze harige reus heeft overigens een gebroken hoorn, zou dit betekenen dat je tegen ICO vecht?
Mwah, we denken eerder dat de overeenkomsten die er tussen Ico en deze game zijn, zich voornamelijk beperken tot de stijl, die zeker vergelijkbaar is.
We zouden willen zeggen bekijk de screens en voor iedereen bij wie het weer begint te kriebelen, start ICO dan nog maar een keertje op.



MARIO PARTY 6

Het aanvankelijk zo vernieuwende Mario Party wordt sinds deeltje twee en drie meer en meer gebruikt als toonbeeld van Nintendo's wat gemakzuchtige uitmelkbeleid, elk jaar een nieuw deel met wat nieuwe mogelijkheden en leukere graphics, maar in de kern hetzelfde spel.
Daarom doet het ons deugd om te kunnen vertellen dat je van Mario Party 6 wel iets geheel nieuws mag verwachten. En dan doelen we niet op 75 nieuwe minigames die ons zijn beloofd maar op het feit dat je deze met de bijgeleverde microfoon dient te besturen.
Helaas kunnen we dit bericht nog niet opleuken met screenshots, maar we wilden je dit interessante nieuwtje desondanks niet onthouden. Het belooft eindelijk weer eens een verfrissende party te worden!
Laten we hopen dat Nintendo van de GBA-versie ook nog iets bijzonder weet te maken, dan is de franchise Mario Party er weer eentje waar ze zich niet voor hoeven te schamen.



VTL

Ben jij er klaar voor? Meld je aan bij VTL!

Carrièrekansen in transport en logistiek • Meteen een baan en salaris • Binnen twee jaar je diploma

Bestel het gratis Move Up Magazine via www.moveup.nl of 0900 1442 (snelkeuze 2, € 0,10 p/m).

naam: ☐ vrouw ☐ man
adres:
postcode: woonplaats:
geboortedatum:
vooropleiding: ☐ geen ☐ lbo ☐ mavo ☐ vmbo ☐ havo ☐ vwo
e-mail: telefoon:

VTL
Antwoordnummer 85
3330 VB Zwijndrecht

Een postzegel is nergens voor nodig.

PU

THE LEGEND OF ZELDA

THE MINISH CAP

De allereerste Zelda ligt tegenwoordig weer in de winkel als NES-classic voor de GBA. Veel elementen uit deze oer-Zelda vind je terug in de nieuwe Zelda die voor de GBA wordt gemaakt.



Ook in The Minish Cap stuur je een klein mannetje door een grote wereld vol rivieren, bossen en bergen, waarbij het perspectief van schuin bovenaf een goed zicht op de actie biedt.
Door kerkers vol puzzels en monsters te doorlopen groeien langzaam maar gestaag je energiemeter, inventaris, behendigheid en omgeving, tot je uiteindelijk diep genoeg in het avontuur bent doorgedrongen om met de gruwel der gruwelen af te rekenen.

HAMVRAAG

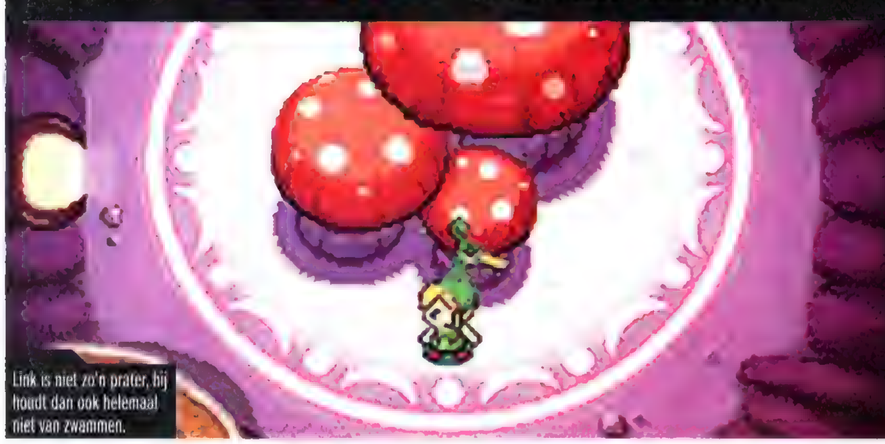
Bovenbeschreven basisstructuur van de 2D-Zelda's werd zo ongeveer vervolmaakt in A Link to the Past en Link's Awakening, hoewel de twee Oracle-games die volgden ook niet misselijk waren.
In 3D heeft de Zelda-serie ondertussen een nieuwe dimensie gekregen, waarmee de hamvraag zich aandient: is er nog wel genoeg in 2D te verzinnen om de impact te garanderen die een nieuwe Zelda behoort te maken?
Met deze vraag in het achterhoofd begon ik samen met vriend en collega Niels 't Hooft (die van N Gamer) aan het nieuwste deel in onze favoriete spellenserie. We namen beide de GBA wat tam en uitgeblust in de hand (het was aan het eind van een lange dag vol indrukken) maar begonnen al snel dingen tegen elkaar te roepen.



"Nee hoor, door die vleugeltjes heb ik helemaal geen last meer van doorlekken."

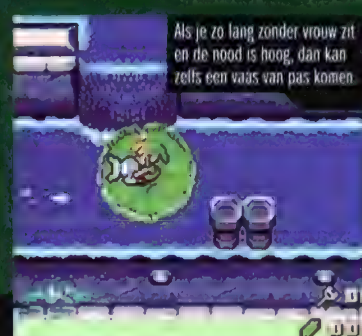
STOFZUIGER

"Hee hee, heb je dat gezien? Je moet die paddestoel helemaal naar je toetrekken, dan zwiept ie zo naar de overkant. Geinig gedaan hoor."
"Doe je dat met de stofzuiger?"
"Stofzuiger?"
"Mmm... nee, laat maar..."
"Wat voor stofzuiger?"
"Mmm..."
"Hee, doe je oor eens bij de speaker! Link maakt net zulke geluidjes als in The Wind Waker en die muziek is echt schitterend!"
"Joh, dat deuntje zat ook al in The Wind Waker."
"Ja, het heeft allemaal wel wat weg van de Wind Waker... de animatie is echt perfect. Zie [illegible]*"*
"Tsss, ben je nog in het bos? Ik heb de eerste kerker al bijna uitgespeeld."
[illegible]
"Je moet die hoed gebruiken om te krimpen, dan kun je door die boomstam."
"Oh ja... Ehmm, waar haal ik die hoed?"
"Heb je die nog niet? Simpel man, gewoon met de stofzuiger..."
[illegible]
"Ik draag potveryoshi wel de officiële Mario-slipjes!"
[illegible] *quality-logo op, zoals bij mij. Kijk maar! Kijk dan! Kijk dan!"*
"Richt dat ding niet op mij, gek! Het maakt me niets uit van die slipjes, ik wil verder spelen. Je zoekt het maar uit. Hee, tof man, ik speel ineens met vier Links tegelijk! Woepie! Ben jij trouwens ook al in die draaiende 3D-ton geweest? Nee nee nee, niet meekijken!"

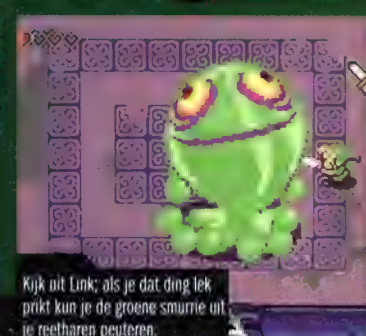


Link is niet zo'n prater, bij houdt dan ook helemaal niet van zwammen.

"VIEZE NEP-NINTENDO-FAN! JE DRAAGT NIET EENS DE OFFICIËLE MARIO-SLIPJES!"



Als je zo lang zonder vrouw zit en de nood is hoog, dan kan zelfs een vaas van pas komen.



Kijk uit Link; als je dat ding lek prikt kun je de groene smurrie uit je reetharen peuteren.

+ De makers lijken geen tijd noch moeite te sparen om hiervan de mooiste en meest veelzijdige 2D-Zelda te maken.

− Kerkertje uit, kerkertje in, zoek de sleutel, dood de spin... hebben we dit al niet veel te vaak gedaan?



ZEKER

Of het helemaal zo ging als hierboven beschreven, durf ik niet met zekerheid te stellen. Ik weet nog wel zeker dat we in ons eerste half uurtje Zelda heel veel leuke, nieuwe en frisse ideeën tegenkwamen. Zoveel zelfs, dat we ons helemaal niet stoorden aan de overbekende structuur waarin ook de problemen met sleutels, schakelaars en verschuivende standbeelden natuurlijk weer een grote rol speelden.

INKLEURING

Net als elke nieuwe RPG en FPS gebruik maakt van de structuur die het genre definieert, is ook elke Zelda-titel eigenlijk een geheel nieuw spel in het Zelda-genre. Basisstructuur en grondbeginselen blijven gelijk maar de inkleuring is meestal toch weer nieuw en verrassend. En zo heb ik mijn eerste sessie in The Minish Cap dan ook ervaren.

ARMIES OF EXIGO





De eerste sneeuwval in de winter werd altijd gevierd met vreugdevuren en moordpartijen.

Met Tolkien en Blizzard als grote voorbeelden, ging de jonge Hongaarse ontwikkelaar Black Hole Entertainment aan de slag. Warcraft en StarCraft fans, opletten dus!

Het lijkt vreemd dat juist EA Armies Of Exigo uit geeft, terwijl ze een maand daarna met Battle For Middle-Earth komen; twee RTS games met middeleeuwse fantasy als uitgangspunt. Het heeft er dan ook alle schijn van dat achter het uitbrengen van AoE (Armies Of Exigo, niet Age Of Empires) dezelfde strategie steekt als bij Burnout 3: EA heeft liever geen concurrenten en dan kun je maar beter games in hetzelfde genre, zelf uitbrengen.

THE GOOD, THE BAD & THE UGLY

Armies of Exigo is een juweeltje dat voelt en speelt als een feest van herkenning, hetgeen zowel positief als negatief opgevat kan worden.

Er strijden drie partijen in een LotR/Warcraft setting en ieder ras speelt zeer verschillend. Aanwezig zijn The Empire (The Good), The Beast Horde (The Bad) en The Fallen (The Ugly).

The Empire zijn Humans, Elves en goede Wizards die de beschikking hebben over vernuftig wapentuig. De Beast Horde zijn Trollen, Goblins ("use me, master, use me!"), Ogres en ander grommende beesten. Het zijn nomaden en zowel sterk in de aanval als in de verdediging. The Fallen tot slot zijn gemene glibberaars; insecten, Dark Elves en buitenaardse wezens. Deze sterke en moordlustige creeps moeten het vooral hebben van hun kwantiteit en offeren zonderen problemen hele units op.

ONDERGRONDS

Zoals Skate al opmerkte in zijn "Hete Zomernacht verslag" (zie PU vorige maand), kent het spel als unieke feature de mogelijkheid om gelijkertijd bovengronds en ondergronds te knokken. De interface/HUD is vertrouwd waarbij je rechts in beeld een geanimeerde, 'yes sir'-schreeuwende unit ziet en links de bekende minimap. Besluit je zowel boven als beneden (denk aan grotten, ruïnes en tempels) te spelen dan verandert het portretschermpje in een tweede minimap. Met een simpele muisklik wissel je tussen boven en onder.

Dit brengt allemaal nieuwe tactieken met zich mee. Zo kun je je basis bovengronds nog zo goed van voren verdedigd hebben, je weet niet waar de vijand onder de grond allemaal mee bezig is. Voor hetzelfde geld stoomt men een gigantisch leger klaar. Ook ondergronds kun je basissen bouwen en bijvoorbeeld een gifgas wolk tevoorschijn toveren. Het gas zal door de aarde omhoog stijgen en bovengelegen units doen stikken. Dat geldt tevens andersom; spreek bovengronds een aardbevingspreuk uit en onderaards berokken je flinke schade. Uiteraard mag je ook een leger ondergronds sturen en de boel aldaar op de ouderwetse manier kort en klein slaan.

BALANS

Enige vraagtekens zet ik op dit moment bij de balans. The Fallen spelen wel heel sterk en vooral in multiplayer levert dat onevenwichtige potjes op; helemaal wanneer The Fallen flink geupgrade zijn, hebben ze behoorlijk voordeel. Daarnaast lijken ze op sommige punten wel erg veel op The Zerg uit StarCraft.

Zoals we allemaal weten is een goede balans sleutel tot het succes en het verschil tussen een goede en een briljante (lees StarCraft) RTS. Wat schaven en tweaken dus en dan hebben we er straks een puike RTS bij!

CUT-SCENES

Al heeft het natuurlijk geen moer met gameplay te maken, een fraaie introfilm zet wel de toon. Ook op dit punt lijkt Black Hole haar grote voorbeeld Blizzard, naar de kroon te willen steken. De introfilm van AoE is er namelijk een om je vingers bij af te likken. Ik was oprecht geroerd door de sfeer, het detail en de muziek en even dacht ik dat ik na een extended version van de Lord Of The Rings DVD zat te kijken. Waanzinnig gewoon. Met meerdere, van dergelijke hoogwaardige cutscenes in het vooruitzicht, zit het wat filmpjes betreft he-lemaal goed !!!



Trollen vechten, wizards toveren en insecten plagen.



Ik weet 't niet maar men lijkt me wat klein behuisd.



"Altijd lachen bij die sluizen, hè mannen. Vooral als ze die boten strak aan de kade vastmaken en het water gaat zakken."

\+ Mix Warcraft en StarCraft, boven- en ondergronds, superbe cutscenes.

− Balans vereist aan scherping.

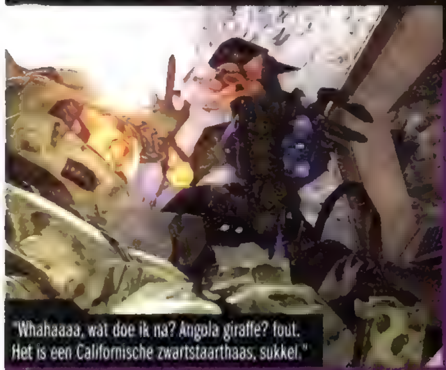
HALO 2

Ik heb lekker een hele dag een paar nieuwe maps gespeeld van Bungie's aankomende topper Halo 2. Lekker puh! Wel jammer dat er niks maar dan ook niks vertoond werd van de singleplayer...

Kort geleden was ik namens de PU de gelukkige om een bezoekje te brengen aan de Microsoft Studios in Redmond, waar ik de meest recente build van een van de grootste titels van dit jaar (sowieso dé grootste titel voor de Xbox) mocht komen bekijken, en belangrijker nog: spelen!

Na de afgelopen twee jaar geconfronteerd te zijn met indrukwekkende beelden (en een speelbare multiplayer map tijdens de E3 dit jaar), wist ik dat ik iets heel bijzonders te zien zou krijgen. En inderdaad, bijzonder was het zeker.

Toch verliet ik het gebouw met gemengde gevoelens want ik kreeg uiteindelijk niet helemaal waar ik op hoopte. Tuurlijk was het te gek om het een dag lang zowel via LAN als online tegen collega journalisten en Microsoft medewerkers op te nemen in de verscheidene multiplayer modes, maar om me nou alleen daarvoor naar de VS af te laten reizen... Ik kreeg namelijk he-le-maal niks te zien van de singleplayer. Dat was dus flink balen.



"Whahaaaa, wat doe ik na? Angola giraffe? fout. Het is een Californische zwartstaarthaas, sukkel."



De schermutselingen waren begonnen toen iemand een kwal wilde wegschoppen, terwijl een ander 'm net met een ijzeren schep doormidden wilde klieven.

SMEKEN

Geloof me, ik heb daar als een klein kind staan smeken om een singleplayer level te mogen spelen maar Bungie is wat deze mode betreft blijkbaar van plan zich zo lang mogelijk in nevelen te hullen. En omdat ik niet het kleine beetje nieuws uit het aan mij overhandigde persbericht ga overtypen, zal degene die de game binnenkort gaat reviewen de schone taak krijgen om hier uitgebreid op in te gaan.

Wat wél speelbaar was, stemde me tot grote tevredenheid. Bungie heeft echt voor een extreem uitgebreid LAN/online pakket gezorgd.

Je zult met maximaal zestien spelers (zowel met twee teams van acht als vier van vier en acht van twee) in schitterend vormgegeven maps en een shitload aan modes er flink op los kunnen knallen. Naast de inmiddels bekende Zanzibar map kregen wij de vrij kleine Ivory Tower map (besneeuwde setting en een hoop torens die in verbinding staan met elkaar en uitermate geschikt voor kleine teams), de Burial Mounds map (woestijnachtige map met in het midden een militaire basis) en de gruwelijk grote Waterworks map (een grot met aan weerszijden een basis en een buitenaardse machine in het midden; perfect voor Capture The Flag met twee grote teams).

Het leveldesign en de grafische kwaliteit doen de maps van Halo verbleken, dat kan ik je verzekeren.

VARIATIE

Qua gameplay hoeven we niet al te veel nieuwigheden te verwachten. Halo 2 speelt zo goed als hetzelfde als z'n voorganger, al zorgt de toevoeging van nieuwe wapens (en upgrades voor oude wapens) en voertuigen voor nog meer variatie.

Multiplayer kan nu met meerdere rassen gespeeld worden, spelers hebben nu icoontjes boven hun hoofd om te verduidelijken of ze met of tegen je zijn en ook vlaggen in de CTF-modes worden in verschillende kleuren op je beeldscherm vertoond om aan te duiden dat ze in jouw of andermans bezit zijn. Dit scheelt een hoop onnodig gejank van je teammaten in je oor.

Online gaat Optimatch het zeker goed doen, omdat je het hierin met je team tegen gasten kunt opnemen die zo'n beetje in dezelfde klasse zitten als jij. En ja, ik weet dat ik jullie nu niet heb kunnen overladen met nuttige info, maar geloof me; alles komt goed in de volgende PU.



"Nee papa kan even niet uitleggen hoe dat Game Boy spelletje werkt. Blijf effe rustig zitten en als papa klaar is met die stoute meneer, kom ik bij jullie."



"HET LEVELDESIGN EN DE GRAFISCHE KWALITEIT DOEN DE MAPS VAN HALO VERBLEKEN."



"Oké, kom maar op met dat blik jonge velderwtjes."

+ Uitgebreide online multiplayer met maximaal 16 spelers via Xbox Live. Yeah baby!

– Misschien dat de singleplayer voor diehard Halo fanaten een hoog déjà vu gehalte gaat hebben.

PRO EVOLUTION SOCCER 4





De fanatiekste supporters van Arjen Robben zaten altijd in Vak C. Ze noemden zich de C-Robben.

> "PES 4 WORDT GEEN MAKKELIJK VERVOLG MAAR EEN GAME DIE SUPERIEUR GAAT ZIJN AAN DE VORIGE EDITIE."

Aan Konami de loodzware taak om hun toch al gruwelijk goede footiegame PES 3 te overtreffen. Mission impossible?

Het verhaal omtrent Konami's footie serie mag inmiddels bekend zijn. Eerst worden de Japanse gamers getrakteerd op een nieuwe Winning Eleven-editie (in dit geval nummertje 8 in oktober), waarna er in Europa enkele maanden later een aangepaste versie in de schappen komt te liggen.
Ik heb het voor deze preview moeten doen met de Japanse game, en ook al snap ik nog steeds geen hol van de Japanse taal, er is me genoeg duidelijk geworden om jullie een vrij compleet beeld te kunnen geven van wat we allemaal op ons bordje krijgen, en dat is nogal wat!

NAC WINT DE CUP

Laat ik beginnen met de belangrijkste toevoegingen die mijn favoriete footie reeks eind dit jaar ongetwijfeld naar een hoger plan zullen tillen. Wat te denken van de aanwezigheid van volledig gelicenseerde Nederlandse, Spaanse en Italiaanse clubs? Ik heb er lang op moeten wachten maar ik kan nu eindelijk ook met mijn cluppie NAC Breda trachten de nodige cups in de wacht te slepen. En geloof me; dit is nog maar het topje van de ijsberg. Konami is namelijk behoorlijk rigoureus te werk gegaan en heeft veel meer dan slechts een paar kleine aanpassinkjes gedaan.
PES 4 wordt dan ook geen makkelijk vervolg maar een game die superieur gaat zijn aan de vorige editie. Zo treffen we nu voor het eerst een scheidsrechter aan op het veld, die nu ook nog eens betere beslissingen neemt dan voorheen. Zo past hij bijvoorbeeld de voordeelregel veel beter toe. Daar staat wel tegenover dat wanneer hij geen goed zicht heeft op een spelsituatie, hij nog wel eens een rare beslissing kan nemen... net als in het echt dus.

OP DE SCHOP

Verder ogen de spelers weer een stuk realistischer (niet alleen de koppies maar ook gewicht en lichaamsbouw zien er nu meer natuurgetrouw uit) en zijn hun animaties flink uitgebreid.
Het passingsysteem en de passeerbewegingen zijn op de schop gegaan, wat leidt tot een grotere diversiteit in de gameplay. Je kunt nu bijvoorbeeld veel preciezer te werk gaan met het geven van passes, afhankelijk van de richting waarin je de d-pad (of analoge stick) beweegt. Loop je aan de zijkant van het veld richting de achterlijn en geef je een voorzet terwijl je naar boven drukt, dan zal de bal op een andere plek belanden dan wanneer je naar rechts drukt. Kortom: nog meer variatie.
En wat dacht je van... Oh shit, ik zit alweer bijna aan mijn woordlimiet, terwijl ik het nog niet eens gehad heb over de wederom uitgebreide Master League, de nieuwe passeerbewegingen en de opgepepte A.I. van medespelers en tegenstanders.
Ik beloof dat ik daar op terugkom (evenals op de vele andere aanpassingen en verbeteringen die ik nog niet genoemd heb) zodra ik de o zo felbegeerde review-versie in mijn handen krijg, goed?



Sommigen denken dat je aan het feit of een speler links- of rechtsdragend is, kan zien langs welke kant hij passeert.

HENRI OP DE DOOS

Ik meen me te kunnen herinneren dat Arsenal vedette Thierry Henri op een van EA's meest recente FIFA-coverboxes stond. Big deal, zul je denken. Waarom ik het er toch even over wil hebben? Wel, de cover van PES 4 zal in Europa gesierd worden door de torso van, jawel...dezelfde Henri, die recentelijk ook nog eens verklaarde dat PES zijn favoriete footie serie is vanwege de diepgang en het ongekende realisme. Zullen zij bij EA blij mee zijn...



Nedved is typisch zo'n middenvelder die niet bang is vuile handen te maken.

+ Volledig gelicenseerde Nederlandse, Spaanse en Italiaanse competities plus een shitload aan verbeteringen in de gameplay en graphics.

– Landen als Nederland en Tsjechië zitten nog steeds met ongelicenseerde namen. Ach, boeiend. Beetje pielen in de editor en klaar is Kees.



"Hé kijk me eens aan jij! Die Rolex die uit je achterzak steekt, heeft mijn initialen!"

GHOST RECON 2

Nadat Ghost Recon alle platformen had aangedaan en alle add-ons eveneens langs alles en iedereen een rondje hadden gemaakt, werd het tijd voor een opvolger die met gepaste trots in Londen werd gepresenteerd.



De Xbox en PS2-versie van GR 2 zijn simultaan in ontwikkeling (de PC-versie verschijnt in 2005), hebben in de basis dezelfde missies en spelelementen, gaan beide online en spelen zich af in Korea waar je met een elite team opereert... maar er zijn ook verschillen.

Je speelt de PS2 game vijf jaar eerder en is je daarmee dus een soort prequel van de Xbox-versie. Ook het leveldesign is op de PS2 aangepast al maken beide games gebruik van grote, open gebieden.

Qua camera werken beide games met een over-the-shoulder view. Dit werkt perfect; je ziet voortdurend jezelf (squadleader) in beeld en vooral de handgebaren annex commande's worden op fraaie wijze in beeld gebracht.

Online kan er geschoten worden met maximaal zestien spelers waarbij de PS2-versie zeven unieke maps heeft en een Assault mode. Op de Xbox heet die versie Siege en dat komt min of meer op hetzelfde neer. Erg stoer is dan weer dat je op Xbox met vier (!) man via splitscreen of Xbox Live co-op kunt spelen.

HOOIKOORTS

Grafisch stelde de PS2-versie allerminst teleur maar toch gaat de Xbox-versie er (weer) dubbel en dwars overheen. Vooral de Ghosts zelf zien er super uit, met fraaie rol-animaties, en als je op je buik door het gras tijgert, krijg je bijna hooikoorts van de prachtige boterbloemetjes en het wuivende helmgras.

Uniek op de PS2 is dan weer het colours-of-war filter. Naarmate de spanning toeneemt, de kogels frequenter om je oren vliegen en je in een deel van een missie belandt waar de vlam in de pan slaat, zal het beeld grauwer en minder kleurrijk worden. De graphics krijgen dan een soort sepia-achtige filter, hetgeen deed denken aan de kleurstelling van films als Black Hawk Down bijvoorbeeld. Geinig detail.



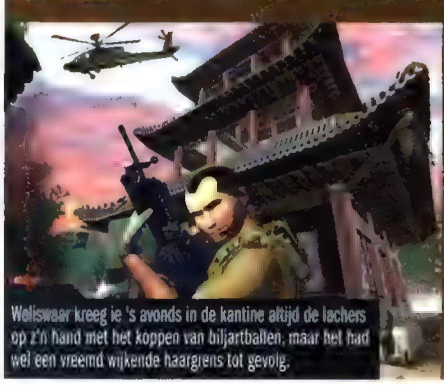
"Hé potverdriedubbeltjes, en ik had mamma nog wel beloofd m'n handschoentjes schoon te houden."



Als ziekenfondsverzekerde moest je het doen met een kunsthand uit de laagste prijsklasse.



"Ach jongens niet zo flauw, doe nou gezellig mee. Dan zal ik jullie voorlezen vanavond."



Weliswaar kreeg je 's avonds in de kantine altijd de lachers op z'n hand met het koppen van biljartballen, maar het had wel een vreemd wijkende haargrens tot gevolg.

LONE WOLF

Het meest enthousiast ben ik echter over Lone Wolf. Een aantal missies zul je in je eentje moeten spelen in plaats van met een squad Ghosts. Dan ben je Lone Wolf en krijg je een speciale uitrusting. Deze bestaat onder andere uit een geweer met een gun-camera (denk aan Kill.Switch maar dan beter!).

Je kruipt achter een muurtje of omheining, je steekt je geweer omhoog en je kunt rond schieten zonder dat je zelf geraakt wordt. Echter, je kunt vanuit deze positie ook een minicameraatje gebruiken en zo inzoomen op de vijand. Jij ziet hen wel en zij zien alleen een omhoog gestoken geweer. Supergaaf. De andere speciale gun was een granaat-gun met lock functie. Check op hoeveel meter een baddie verschanst zit - bijvoorbeeld 88 meter - lock de afstand, schiet een granaat af en de granaat zal precies op 88 meter ontploffen.

Tot slot kun je als Lone Wolf airstrikes oproepen al zullen deze natuurlijk zeer beperkt zijn. Toch, met hulp uit de lucht vaag in je in één klap een tank weg. Het leuke is dat al deze vaardigheden ook online van kracht zijn. In een soort 'kat en muis' mode jagen vijftien spelers op de ene Lone Wolf. Wie de Lone Wolf omlegt, wordt zelf de Lone Wolf maar krijgt dan wel zijn superieure uitrusting.

"MET HULP UIT DE LUCHT, VAAG JE IN ÉÉN KLAP EEN TANK WEG."

+ Graphics, verschillende versies toegespitst op consoles, replay.

− PS2 online oogt wat statisch.

RATCHET AND CLANK 3

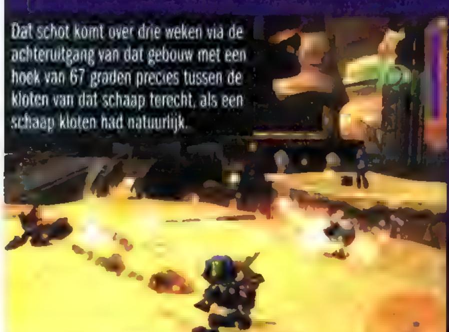
We hadden gehoopt jullie deze maand de review van Ratchet and Clank 3 aan te bieden maar op het laatste moment kregen we te horen dat we het toch met deze preview-versie moesten doen.



Volgende maand is het dan (naar alle waarschijnlijkheid) wel echt zo ver. Dan komt het definitieve oordeel of dit derde deel het indrukwekkende niveau van zijn twee voorgangers weet voort te zetten. Het zou immers zo maar kunnen dat het ietwat korte ontwikkelingsproces, waardoor dit derde deel ons zo snel na het tweede deel bereikt, zijn sporen heeft achtergelaten.
Het spelen van deze redelijk complete preview versie heeft mij hier echter nog niet de gewenste duidelijkheid over verschaft. Wel kan ik alvast verklappen dat Ratchet and Clank 3 zo identiek aanvoelt als zijn voorgangers dat je in een keer zonder problemen gebruik maakt van alle aanvallen en bewegingen van de hoofdpersonen (als je de eerdere delen gespeeld hebt, natuurlijk).
In het eerste level schakelde ik zonder problemen met de quick select tussen mijn twee wapens (dit aantal wordt gedurende het spel natuurlijk aanzienlijk uitgebreid) en gooide ik met mijn wrench alsof ik de game al jaren speelde... wat in feite ook het geval is.

DUBBEL

Deze mate van vertrouwdheid levert bij mij een dubbel gevoel op. Aan de ene kant heb ik zoiets van... Jezus, het is wel heel erg hetzelfde maar na tien minuten spelen was ik daar stiekem ook wel weer een beetje blij mee. Ik herinnerde me meteen weer waarom ik altijd zo heb genoten van deze geweldige serie.
Het lijkt ook haast wel alsof Insomniac de game heeft gemaakt met de gedachte dat de speler ook eerdere delen onder de vingers heeft gehad want ondanks dat je de besturing meteen weer onder de knie hebt, word je zeker niet gespaard.
Al snel kom je erachter dat je niet zomaar op een grote groep vijanden kan inlopen en er simpelweg op los kan gaan knallen. Je moet zorgvuldig met je energie omgaan om het volgende checkpoint succesvol te bereiken.



Dat schot komt over drie weken via de achteruitgang van dat gebouw met een hoek van 67 graden precies tussen de kloten van dat schaap terecht, als een schaap kloten had natuurlijk.

ONLINE

Zoals gezegd maakt Ratchet and Clank 3 gebruik van vele bekende elementen, van levelopbouw en stijl tot de wapens en besturing aan toe. Ook reis je weer tussen planeten en zijn er vele minigames aanwezig.
Zijn de creatieve geesten bij Insomniac dan helemaal niet in staat om iets origineels te bedenken? Natuurlijk wel, maar de basisovereenkomsten zorgen er nu eenmaal voor dat het allemaal heel bekend en vertrouwd aanvoelt.
Natuurlijk staan er genoeg nieuwe minigames en wapens tot je beschikking en zitten er geinige nieuwe gadgets in de game die wederom creatief in de levels gebruikt moeten worden.
Zoals iedereen ondertussen wel weet is de nieuwe online mode de belangrijkste toevoeging. Je zal met z'n achten online kunnen knallen in verschillende arena's, waar alle elementen uit de singleplayer in zijn verwerkt. Hier kom ik volgende maand nog op terug.

> "ZIJN DE CREATIEVE GEESTEN BIJ INSOMNIAC DAN HELEMAAL NIET IN STAAT OM IETS ORIGINEELS TE BEDENKEN?"

STIJL

Nu was de preview-versie die ik heb gecheckt redelijk ver gevorderd en daardoor werd duidelijk dat ook het verhaal dezelfde stijlvorm hanteert die deze reeks altijd heeft getypeerd. Komische figuren en een belachelijk verhaal... je kent het wel.
De levels waren zo goed als klaar, los van het vereiste oppoetswerk hier en daar (I'm a poet and I don't even know it). Maar met het oog op de volledige versie die ik elk moment verwacht, vond ik het zonde om al m'n tijd in deze disk te steken (de savegames zijn namelijk meestal verder niet te gebruiken).
Of Ratchet and Clank 3 niet al na een paar dagen spelen aanvoelt als een dikke deja vu, lees je dus volgende maand!



Als we de boel gaan vernielen, komt die Betuwelijn natuurlijk nooit af...



Ik zou bijna zeggen: up your arsenal!

\+ Er was niets mis met de vorige delen, dus meer van hetzelfde hoeft niet perse slecht te zijn.

− Maar het is absoluut meer van hetzelfde, dat lijkt nu al niet te ontkennen.

PC

BLACK SEA STUDIOS • SUNFLOWERS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.KNIGHTS-OF-HONOR.NET

VERWACHT: 03 / 04 2005

JAN


"Sergeant, waren dat de bruine bonen van gisteren of is dit toch een werkende vulkaan?"


"Niks van aantrekken mannen. We wilden toch allang airco in het kasteel? Nou dan."

KNIGHTS OF HONOR

Zoals de WO II een van dé inspiratiebronnen blijft voor makers van shooters, zo vormen de Middeleeuwen keer op keer stof voor RTS- en Simgames.

In Knights of Honor speel je een koning die probeert het Middeleeuwse Europa naar zijn hand te zetten. Heel Europa moet worden samengevoegd tot één rijk; dat van jou wel te verstaan!
Sleutel tot het succesvol managen én vergoten van je rijk zijn je Knights. Er zijn zes verschillende typen: Marshal, Spy, Merchant, Landlord, Builder en Cleric. Deze verschillende figuren hebben unieke skills en hoe beter je Knights opereren, hoe sterker en machtiger ze worden.
Daarnaast kun je ridders verschillende vaardigheden toekennen. Goed leiderschap bevordert de moraal van je manschappen, terwijl diplomatie op andere momenten weer van pas komt.

OPSTAND!

Daarnaast dien je ook rekening te houden met de bevolking. Ze zijn mondig en zullen zich niet voor een hongerloontje en hoge belastingen kapot werken. En wanneer je te veel veldslagen verliest en land moet afstaan, begint de goegemeente te morren en komt eventueel in opstand. Het kan zelfs gebeuren dat een provincie het gore lef heeft zich af te scheiden en huurlingen inzet om diezelfde provincie te beschermen. Dan is het aan jou om met harde hand weer even te laten zien wie er de baas is.

DRIE PERIODEN

Vergelijkbaar als bij de Age of Empires games kent het spel drie perioden; de "Vroege Middeleeuwen" (circa 1000 A.D.), de "Middel Periode" (1200 A.D.) en de "Late Middeleeuwen" (1350 A.D.).
Ieder periode kent zijn eigen historische zwaargewichten en technologische verbeteringen op het gebied van wapens, akkerbouw en grondstofwinning.

TOT PULP

Knights Of Honor lijkt weinig fout te doen maar tegelijkertijd biedt de game vrijwel niets nieuws; als je met je ogen knippert had het ook Anno 1503 kunnen zijn.
Daarom moet je dit spel echt een paar uurtjes spelen, om alles door te krijgen en tegelijkertijd te merken dat het toch wel erg funny is om met je katapulten die vijandelijke toren tot pulp te schieten, en met name de zes type Knights geven het spel meer verdieping dan je doorgaans terugziet.

LASTIG

Toch, met die hoos andere RTS games die qua battles min of meer hetzelfde doen, zal Knights Of Honor het lastig krijgen. Behalve in Duitsland dan, waar dit soort games standaard met honderdduizenden over de toonbank gaan, maar dat is weer een heel andere verhaal...

GAME BOY ADVANCE

GAME FREAK • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

VERWACHT: 1 OKTOBER 2004

JURJEN



"Wat zegt u? U heeft ze alleen nog in extra large met aardbeiensmaak?"



Wat zou er gebeuren als die Charmander wegliep met de staart tussen z'n benen?

POKÉMON FIRERED & LEAFGREEN

Op 1 oktober ligt de nieuwe Pokémon in de winkel. Je zou hier dus een review verwachten maar dat is helaas niet gelukt. En helemaal nieuw is die nieuwe Pokémon ook al niet.

De tijdsspanne tussen een Amerikaanse en Europese release lijkt steeds kleiner te worden. Nu is dit natuurlijk een lovenswaardige ontwikkeling, het levert mij als spelbespreker wel problemen op. Vroeger had ik de Amerikaanse versie van een game al lang en breed uitgespeeld voordat een Europese lancering in zicht kwam, maar dat zit er steeds minder vaak in.
Aangezien er dit keer nog geen maand zit tussen de Amerikaanse en Europese release van de nieuwe Pokémon, is het niet gelukt een review in dit nummer te krijgen. In plaats daarvan een wat minder uitgesproken stuk informatie.

TOEGEVOEGD

Anders dan Nintendo's persberichten beweren, is Pokémon FR/LG natuurlijk helemaal geen nieuw spel; het is een remake van het allereerste Pokémon-avontuur dat je acht jaar geleden nog speelde op de good old Game Boy.
Dit keer is kleur toegevoegd en zijn de graphics aanzienlijk gedetailleerder, overigens zonder de mogelijkheden van de GBA optimaal te benutten.
Er zijn ook speltechnische veranderingen doorgevoerd. Je kunt aan het begin van het avontuur kiezen of je als jongen of meisje wilt spelen en er zijn nieuwe eilanden om te bezoeken.
Overgenomen uit Ruby & Sapphire zijn de twee-tegen-twee-gevechten en het besjessysteem, terwijl een behoorlijk uitgebreide hulpfunctie is toegevoegd.
Allemaal leuk en aardig maar voor mensen die het origineel al hebben gespeeld, schuilt de werkelijke aantrekkingskracht van deze titel in het kekke dingetje dat bij de game wordt geleverd: de draadloze adapter.
Klik de adapter vast aan de achterkant van je GBA, ga op zoek naar andere spelers en de fun kan beginnen. Tot op een afstand van vier meter is het mogelijk om draadloos tegen elkaar te vechten met twee tot vier spelers tegelijk.
Natuurlijk kunnen ook Pokémon worden uitgewisseld, terwijl de Union Room in het spel het mogelijk maakt om met maximaal vijf spelers tegelijk te chatten of mini-games te spelen.
De draadloze adapter zal volgens Nintendo ook in toekomstige games gebruikt kunnen worden om optioneel de traditionele snoeren te vervangen.

SOEPELER

Het is natuurlijk best leuk om het klassieke Pokémon-avontuur weer eens te doorlopen, zolang je maar niet verwacht nieuwe dingen te gaan meemaken.
Omdat het ook mogelijk is Pokémon uit Ruby, Sapphire en Colosseum toe te voegen aan je Pokédex, is dit voor de echte fans een niet te missen kans hun Pokédex vol te hevelen, terwijl de sociale interactie met de draadloze adapter en nieuwe multispelermogelijkheden soepeler dan ooit zal verlopen.

NEVERSOFT • ACTIVISION • CD CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / PC / XBOX

BORIS

VERWACHT: OKTOBER 2004

TONY HAWK UNDERGROUND 2

Zou developer Neversoft nou zelf nooit eens genoeg krijgen van die Tony Hawk shit...?

Onlangs gaf Joel Jewitt, de grote baas van Neversoft, een interview met een vooraanstaande Engelse website. Hij vertelde dat het bedrijf een beetje eenzijdig is geworden na al die Tony Hawk games en dat ze onlangs eindelijk begonnen zijn met de productie van een andere game.

AANGRIJPEND EN BLOEDERIG

Volgens geruchten zou het hier een fantastisch avontuur betreffen met een aangrijpend verhaal en bloederige actie.
Het spel zal volgend jaar op de E3 aangekondigd gaan worden.
Wij zijn benieuwd want developer Neversoft heeft de afgelopen jaren wel bewezen dat het weet hoe ze goede games moeten maken. Kijk maar naar de Tony Hawk serie; alleen de allerbeste developers weten een franchise zo lang goed te houden.

ERIC SPARROW IS BACK

Terug naar Tony Hawk Underground 2. Het spel is enkele uren voor de deadline bij ons binnengekomen en we hebben de game daarom nog niet uitgebreid aan de tand kunnen voelen. Desalniettemin kunnen we alvast verklappen dat het er naar uitziet dat T.H.U.G. 2 een grote verbetering is ten opzichte van het vorige deel.
Maar hoe verbeter je dan een game die al bijna perfect is? Nou gewoon, door volledig over the top te gaan. Het gaat zo.
Je bent rustig een beetje aan het skaten in de half pipe in de achterbuurten van New Jersey als je opeens door een aantal gemaskerde mannen in een busje wordt gegooid. Het blijken o.a. de evil Eric Sparrow uit het vorige deel, Bam Margera en natuurlijk Tony Hawk zelf te zijn.
Ze dagen je uit om mee te doen aan de World Destruction Tour waarbij het de bedoeling is om een aantal free skate levels over de hele wereld af te werken. De winnaar strijkt met de eer.

GRAFFITI

Je skate niet alleen maar je mag ook een partner uitkiezen. Verwacht volledig maffe figuren zoals de wetenschapper Benjamin Franklin die we in het Boston level zagen (die gast met die vlieger, je weet toch?).
Graffiti is nieuw in T.H.U.G. 2. Elke skater heeft zijn eigen tag en je kunt zelf je eigen tag ontwerpen zodat je op je Xbox dezelfde pieces kunt neerzetten als in de bus naar school.

INBASIS GELIJK

Dat verder de basis van de game niet veranderd is ten opzichte van het vorige deel, moge duidelijk zijn.
Qua moves zijn er echter zeker enkele opvallende verbeteringen maar daarover volgende maand meer in de review als we de game uitgespeeld hebben.



Als m'n zoontje dit ziet... We hebben net een nieuwe bank en die is zo duur dat ik er van m'n vrouw niet eens op mag gaan zitten.



Kaal... oud... brilletje... ben ik effe blij dat Jurjen niet deze maand de bijschriften maakt.

PAON CORPORATION • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

GAME BOY ADVANCE

JURJEN

DK: KING OF SWING

Het spreekwoord "men moet een oude aap geen nieuwe kunstjes leren" wordt door Nintendo volledig in de wind geslagen. Nu is die ouwe DK weer het bos ingestuurd om van balletje naar balletje te zwieren!

Donkey lijkt zich voorgoed te hebben losgemaakt van zijn wortels in de platformwereld om spelers op heel nieuwe manieren te vermaken. Naast z'n muzikale apenstreken geldt dat ook voor King of Swing waarin Donkey niet van links naar rechts maar zich omhoog moet bewegen door lange verticaal verschuivende levels vol balletjes. Met de twee schouderknoppen kun je Donkey deze balletjes laten grijpen.
Druk je bijvoorbeeld op de L-knop om een balletje te pakken met de linker klauw, dan blijft Donkey rondjes om dit balletje draaien tot je het loslaat. Het is de bedoeling de impuls van het slingeren te gebruiken om naar een volgend balletje te slingeren, dat je dan natuurlijk wel op tijd moet vastgrijpen. Als twee balletjes zich in de juiste positie bevinden, kun je ze ook tegelijk vastgrijpen om stil te hangen, waarbij meteen een saltosprong wordt opgeladen.

PLUKKEN

Je gebruikt bovenbeschreven moves om steeds hoger te klimmen in levels vol balletjes. De balletjes staan soms stil maar draaien ook vaak rondjes of schuiven door het beeld op grote vierkante vlakken.
Je bedenkt telkens eerst hoe je ergens naartoe wilt slingeren en probeert het kunstje vervolgens met de juiste timing te flikken. Dit zou snel saai kunnen worden maar al in de eerste levels troffen we genoeg leuke toevoegingen en variaties om de boel fris te houden.
Je moet bijvoorbeeld allerlei vijanden ontwijken of met je saltosprong uit beeld beuken of speciale oplossingen bedenken om de eindbazen te elimineren. Ook puzzelachtige toestanden met schakelaars die nieuwe ballen tevoorschijn toveren, behoeden de speler voor slingermoeheid.
Een ander aardig ideetje: in hogere levels kom je balletjes tegen die je kunt 'plukken', waarna je ze op het juiste moment kunt loslaten om gaten in muren te gooien.

KLIMHITS

De uitdaging om hoger en hoger te klimmen zat ook al in de game waar de ouwe aap beroemd mee is geworden, en net als in klimhits als Ice Climber, Kid Icarus en Crazy Climber blijken de verticale principes ook in King of Swing prima te werken, met dank natuurlijk aan het duidelijk herkenbare vleugje Clu Clu Land.
De moderne gamer die al deze old school shit niet heeft mogen meemaken, kan aan Kuru Kuru Kururin denken voor een aardige referentie; een even zo fijne mix van denkwerk en behendigheid zet ook in King of Swing de toon.



Dat Gorilla's dit zouden kunnen is gewoon een broodje aap verhaal.



Dapper hoor. Ik vind één mug al een plaag.



SHONEN JUMP'S
Yu-Gi-Oh!
TRADING CARD GAME
EXCLUSIVE PACK
Yu-Gi-Oh! The Movie
Everything else was just practice!
Collect 8 Limited Edition Cards from the movie.
www.yugioh-card.com
KONAMI
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT

REVIEWS

Ligt 't nu aan mij of worden kinderen steeds kieskeuriger met eten. Mijn zoontje zegt ongeveer drie keer per week als ie hoort wat er die avond op het menu staat: "jullie weten toch dat ik (vul maar een willekeurig gerecht in) het allervieste vindt dat er bestaat?"
En als er weleens een vriendje of vriendinnetje blijft eten, blijken mijn kinderen nog 'geweldige veelvraten' want alles wat niet bij de plaatselijke snackbar in het assortiment zit, wordt door de gasten met een van afschuw vertrokken gezicht van zich af geschoven.
En dat geldt niet alleen voor eten, maar ook voor kleding, schoenen, TV-programma's en... games. Bij mij thuis liggen vele tientallen PS2 en PC spellen maar als ergens een beetje moeite voor gedaan moet worden (een pagina uit de handleiding lezen ofzo), hoeft 't al niet meer en wordt de game als saai of te moeilijk afgedaan en pakken ze maar weer Harry Potter, The Sims of FIFA.
EA als de McDonalds van de game-industrie? Mmmm, daar ga ik 't een andere keer nog weleens over hebben. Overigens heb ik natuurlijk ook m'n voorkeuren wat etenswaar betreft...

ED

00-10	GEKOOKTE LOF
10-20	ALLES MET GEMBER ERIN
20-30	BROCCOLI
30-40	BLOEMKOOL
40-50	SPRUITJES
50-60	PAELLA
60-70	LASAGNE
70-80	GEROOKTE PALING
80-90	CHINESE RIJSTTAFEL
90-100	INDONESISCHE RIJSTTAFEL

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM



SCORE **90**

GRAPHICS **9** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **9**

Fable lost niet alle beloften in maar is evengoed een fantastische action-RPG die voor iedere gamer in feite uniek is. Een van de mooiste en leukste sprookjes die ik

FABLE

IN ALLE OPZICHTEN BIJZONDER

Fable heeft een bewogen ontwikkeling achter de rug. In oorsprong beloofde Big Blue Box onder bezielende leiding van Peter Molyneux ons totale vrijheid waarbij iedere actie een consequentie had. Vier jaar later blijkt het spel een stuk rechtlijniger maar is het spelplezier er niet minder om...

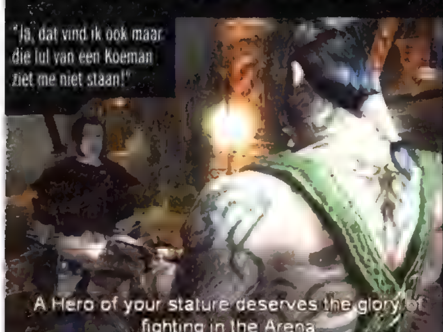
In Every Game You Are Playing Someone Else's Hero. In Fable You Are Playing The Hero That You Want To Be...aldus Molyneux die in twee zinnetjes het kloppend hart van zijn nieuwste titel beschrijft. En hij heeft gelijk; of je nu met Master Chief, Mario, Sonic, Lara Croft of een Perzische Prins speelt, doorgaans liggen spelkarakters vast. Als speler bestuur je iemand anders z'n creatie die begrensd is in z'n mogelijkheden.
In Fable controleer je echter geen voorgebakken held maar schep je die zelf; zowel qua uiterlijk als wat betreft moraal.

COMBAT & MAGIE

Ik ga er vanuit dat iedereen nu wel weet dat Fable's belangrijkste peiler de veranderende held is, en de combat en magie die daarmee nauw samenhangt. Deze voer je ook nog eens heerlijk eenvoudig uit. Trek aan de linkertrigger en je lockt op je vijand, terwijl de actieknoppen zorgen voor blokken, een hack & slash move of een speciale attack.
Gebruik je de rechtertrigger dan verandert de combat in je spreuken lay-out. Qua button lay-out heeft men heel goed naar Zelda gekeken, dus.
Combat en magie zijn bewust eenvoudig gehouden al vraagt de magie wel wat finesse. Je schikt je spreuken drie bij drie en dus is het handig je favoriete spreuken bij elkaar te plaatsen. Door op Y te drukken, scroll je vliegensvlug door de verschillende triootjes tovenarij. Er zijn meer dan zestien spreuken en die zijn ook allemaal meerdere keren te upgraden.
De Assassin rush is erg handig om vijanden ineens te verrassen, met Ghost Sword krijg je een aantal zwevende, hakkende zwaarden om je heen en met Fire Fist dreun je op de aarde en raken al je vijanden even gebrandmerkt. Zwaarden, bijlen, knuppels en kruisbogen komen in allerlei soorten en maten en kun je fraai op laten lichten als je een klap uitdeelt.



"Ja, dat vind ik ook maar die lul van een Koeman ziet me niet staan!"





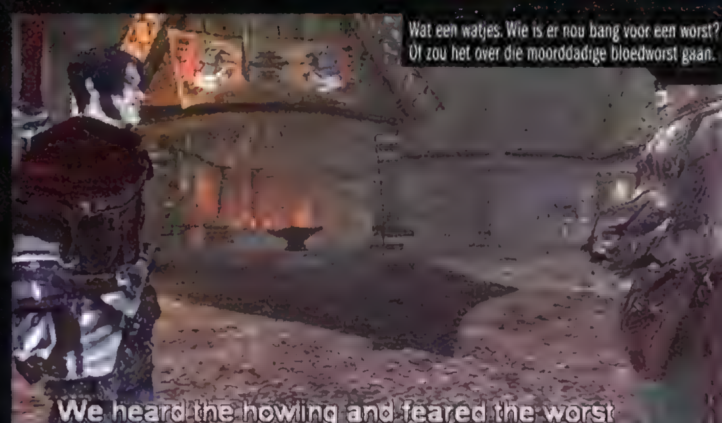
Probeer maar eens een door iedereen aanbeden Hero te worden met een slecht zittend kunstgebit.

ROEM & FORTUIN

Je zult echter wel het nodige goud moeten verdienen (én vinden) om wapens en uitrustingen te kopen en daarvoor moet je queesten volbrengen. Vind een verloren gewaande zoon, dood een steenmonster, ga op zoek naar een archeoloog enzovoorts.
Queesten vind je in de Heroes Guild en er zijn hoofd- en subopdrachten. Die laatste hoef je niet te doen om het verhaal te ontrafelen maar zijn wel leuk. Voer je een quest goed uit dan krijg je ervaringspunten én goud, en die punten verdeel je over Strength, Skill & Will (magie) die weer zijn onderverdeeld in subcategorieën.
Hoe meer opdrachten je goed vervult, hoe meer mensen je warm onthalen. Tenminste, als je er aantrekkelijk uitziet. Loop je met een tatoeage van een spin op je arm, heb je een hanenkam, draag je gitzwarte kleding en sta je bekend als een brute moordenaar dan heb je voordeel in battle maar zul je niet zo goed scoren bij de ladies die je in verschillende dorpjes het hof kunt maken.
Alles qua uiterlijk heeft een functie en gevolgen. Een piraten tatoeage valt niet in de smaak bij townguards, terwijl een Golden Monkey Tattoo je weer extra appetijtelijk én sterker maakt.
Een andere manier om je roem te laten stijgen is *boosten*. Voordat je een queeste begint, kun je opscheppen dat je de opdracht bijvoorbeeld zal vervullen zonder een wapen te gebruiken of dat je de queeste in je onderbroek doet. Slaag je hierin dan vallen extra goud en roem je ten deel. Faal je, dan kost je dat extra lootie.

ALBION LEEFT!

Afgaande op de screenshots lijkt die negen voor graphics misschien wat hoog maar geloof me, de screens doen absoluut geen recht aan de levende wereld die Albion heet. De makers hebben een sprookjesachtige wereld geschapen geworteld in Westerse ridderverhalen compleet met een aloud zwaard dat uit een rots getrokken kan worden.



Overal waar je komt wordt Cor van der Geest nog gefeliciteerd met de bronzen plak van z'n oudste zoon Dennis.

Wat een watjes. Wie is er nou bang voor een worst? Of zou het over die moorddadige bloedworst gaan.

ZO VEEL TE DOEN

Naast het verhaal en de subqueesten is er enorm veel te doen in Fable. Zo zijn er verschillende Demon Doors in Albion die raadsels verschaffen. Los je ze op dan opent zich een geheime locatie vol rijkdom.
Er zijn vrouwen te trouwen, huizen te koop en vervolgens te verhuren, minigames te spelen zoals Black Jack & Memory, je kunt vissen, begraafplaatsen plunderen of op zoek naar een verborgen schat, een bard liederen over je laten zingen, onderhandelen met kooplieden enzovoort.
Voordat je alle secrets en extra's van Fable ontdekt hebt, ben je heel wat uurtjes verder.

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



ooit gespeeld heb.



"DE MANIER WAAROP JIJ MET JE HELD DOOR ALBION WANDELT, VECHT ÉN LEEFT, MAAKT DAT JE JE DAADWERKELIJK ÉÉN VOELT MET DE SPELWERELD"



"Hé niet fucken met stamgasten van café De Bruine Snor!"



"Eikel, ik gaf je geen compliment. Toen ik zei 'petje af' bedoelde ik dat letterlijk!"



"Leuke oorbellen; zulke servetringen heb ik ook."



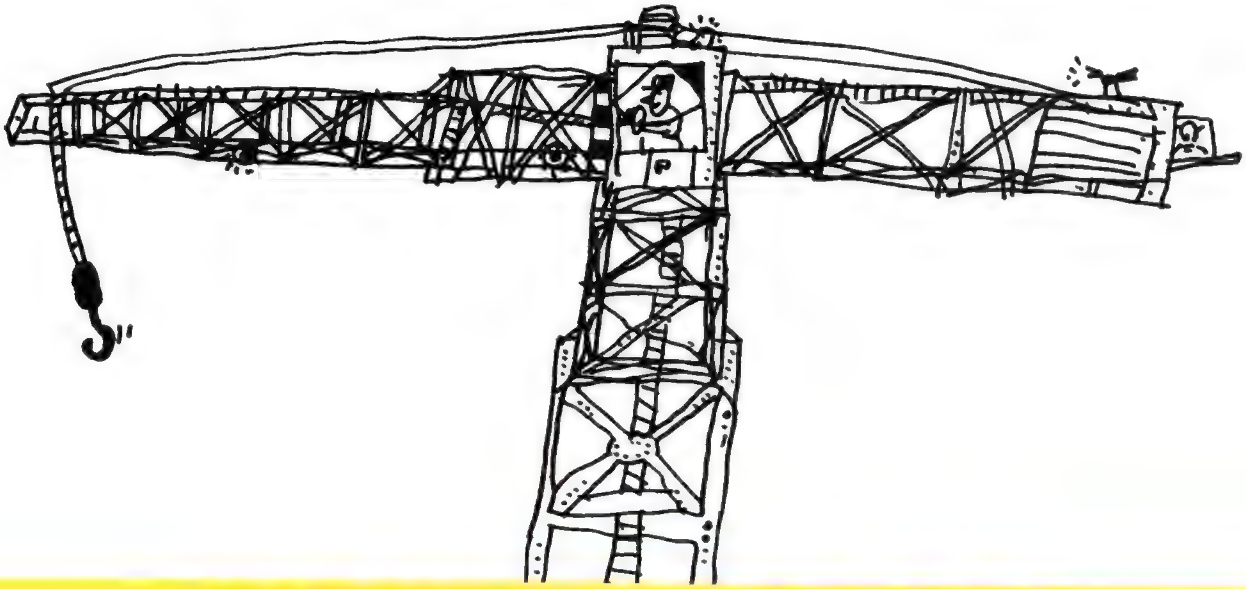
"Haha mispoes... uuuh... waar is m'n lijf!"

Keltische en Gallische invloeden zien we terug in de architectuur van de dorpjes maar het zijn vooral de natuur, de monsters, de magie en de held zelf die prachtig zijn vormgegeven. De wisselende dag- en nachtcyclus zorgt voor een fraaie ambiance waarbij maanlicht een totaal ander sfeer oproept dan de pastelgekleurde hemel bij een ondergaande zon. Blaadjes dwarrelen van bomen, regen en bliksem wisselen een koel briesje af, waterpoelen rimpelen als je er je hengeltje in uitgooit en kampvuren zorgen voor een warme gloed. Het is dan ook veel meer de stijl dan de polygonen die zorgen voor een weergaloos schouwspel.
Minstens zo mooi is de muziek die bij iedere gelegenheid de juiste snaar raakt. Muziek wordt vaak niet aangehaald in reviews van spellen maar in Fable kun je er niet omheen. Ronduit prachtig.

FABELTJE OF FABELACHTIG?

Fable kent als tergend minpunt de ronduit irritante laadtijden wanneer je van gebied wisselt én het spel is toch minder diep dan ooit was voorgesteld. Desondanks is Fable een heerlijk spel. De manier waarop je aan je eigen held kunt schaven is ronduit fantastisch. En de manier waarop jij met je held door Albion wandelt, vecht én leeft, maakt dat je je daadwerkelijk één voelt met de spelwereld.
Zo speelde ik Fable de eerste keer als een nobele, goede krijger die ook de nodige magie gebruikte. De tweede keer speelde ik super evil en bekwaamde ik mij tot een duivelse Assassin.
Werd ik als nobele Liberator overal met gejuich ontvangen, als Lord Assassin was iedereen bang voor me.
In basis blijft de gameplay hetzelfde maar de manier waarop inwoners op je reageren is volkomen anders en ook queesten kun je op een andere manier oplossen.
De totale vrijheid wordt niet geboden maar de veelzijdigheid, diversiteit en boven alles het spelplezier zijn in al hun facetten slechts te prijzen.

BIG BLUE BOX • LIONHEAD STUDIOS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.FABLEGAME.COM

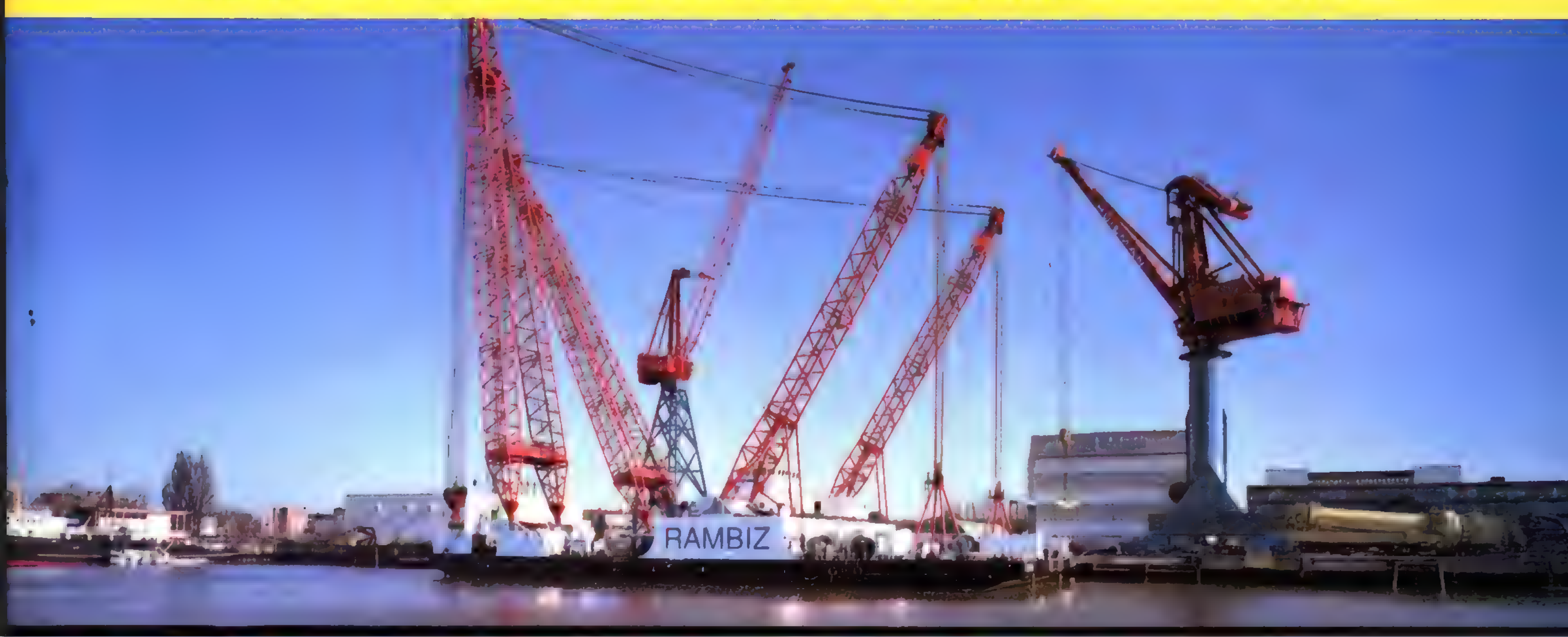


IKGAHETMAKEN.NL





WIJHEBBENHETGEMAAKT.NL

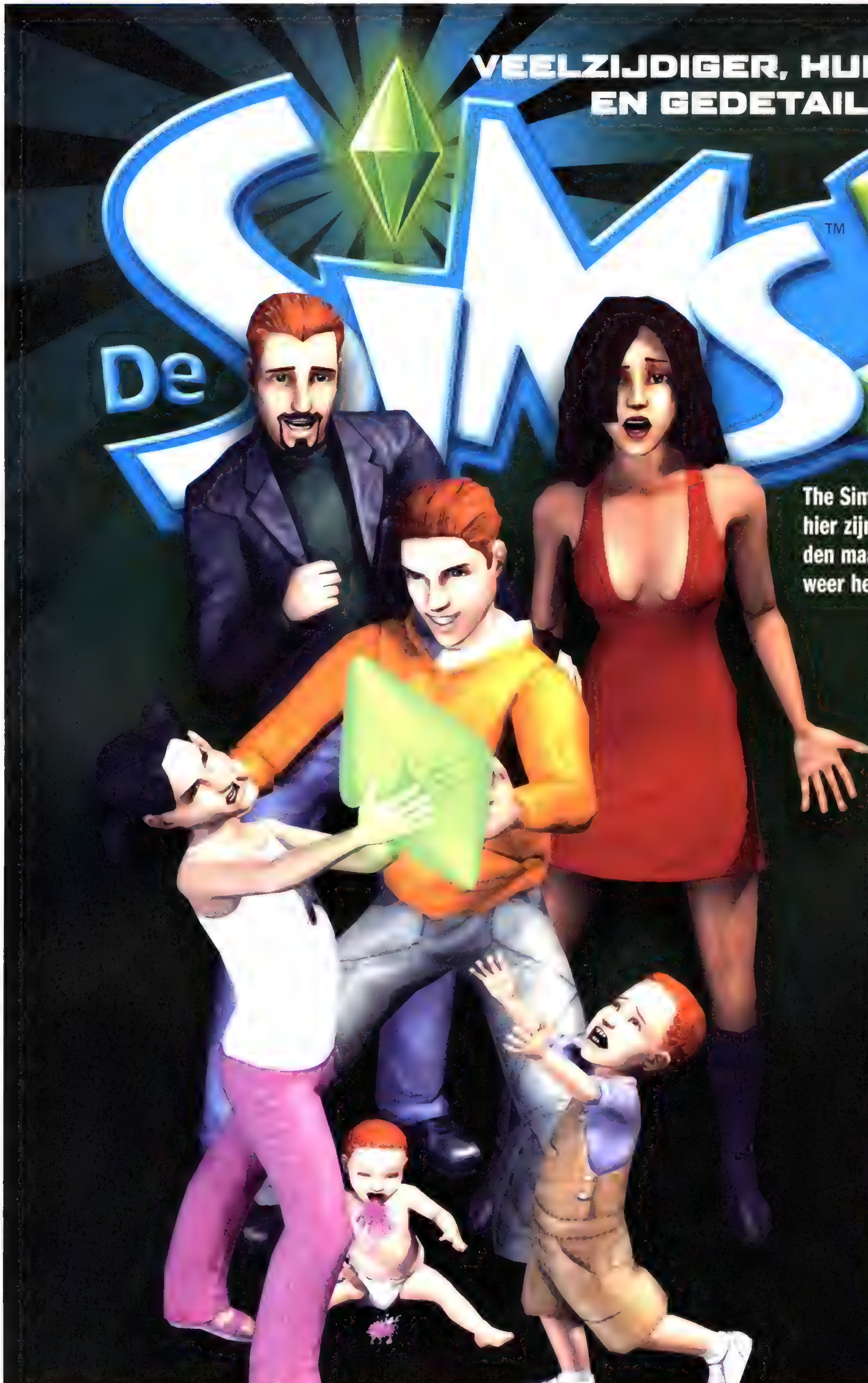


SCORE **88**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	10	8

De Sims 2 is voor fans alles waar ze op hoopten. Niet zo innovatief als het origineel maar tot in de kleinste details geperfectioneerd.

VEELZIJDIGER, HUMORISTISCHER EN GEDETAILLEERDER



The Sims kunnen bij het grofvuil... want hier zijn De Sims 2! Wel even je PC upgraden maar dan ben je de komende jaren weer helemaal simzoet.

Als je bij de gemiddelde PU lezer aankomt met zaken als kinderen krijgen, een baan zoeken, promotie maken, de keuken inrichten of een familiebarbecue houden... zullen ze een vies gezicht trekken en wegwerpgebaren maken. PU lezers zijn jong, doen wat ze willen en houden niet van burgerlijke zaken.

Jongeren van nu delen zelf hun tijd in, de wereld ligt aan hun voeten. Ze luisteren naar de goede muziek, dragen de juiste kleding, genieten van het leven en spelen videogames. Games waarin je trouwt, kinderen krijgt, een baan zoekt, promotie maakt, de keuken opnieuw inricht en een familiebarbecue bijwoont... tenminste, als ze De Sims 2 spelen.

IK BEN EEN MIETJE!

The Sims (toen nog geschreven met 'the') is een franchise die mede dankzij alle add-ons en spin-offs voor consoles, EA miljoenen dollars opleverde en met De Sims 2 kan het hele circus weer opnieuw beginnen.



"Psssst, dit is die gast die dat toupetje heeft van schaamhaar."

MAXIS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL



"Vergeet 't maar jongelui. Er zijn nu eenmaal dingen die niet meer groeien ook al schenk je er nog zoveel aandacht aan."



"Handen thuis Nico, anders bel ik de Privé!"

Eigenlijk had ik het na add-on 4 voor het origineel wel een beetje gehad. Ieder nieuw uitbreidingspakket speelde ik plichtmatig maar het prikkelende was er wel vanaf. De Sims 2 slaagde er echter in om me van Doom 3, Chronicles Of Riddick en Rome: Total War weg te houden. Help, ik ben een mietje!

Waarom De Sims 2 me weer wel helemaal greep? Omdat het superverslavend én een stuk gebruiksvriendelijker is en je je deze keer veel meer gaat hechten aan die stomme, aandoenlijke, gekke, leuke, lieve, rare, eigenwijze, irritante, humoristische, unieke virtuele bewoners die de Sims heten. Veel meer dan in alle add-ons bij elkaar, hebben de Sims emoties, uitdrukkingen en bewegingen die universeel herkenbaar zijn. Wanneer een vader ziet hoe zijn pasgeboren kroost zijn eerste stapjes neemt, de eerste kus van een pubertje, een maaltijd die niet te vreten is.... het gaat allemaal gepaard met zulke herkenbare gemoedstoestanden, dat het direct uitwerking heeft op je eigen gevoel terwijl je aan het spelen bent.

ASPIRATIES

Op het moment dat Sims teeners worden, bepalen ze hun levensdoel; ze willen rijk, slim, populair, romantisch of familiegericht worden. Deze aspiraties hebben invloed op de rest van hun leven én zorgen voor nieuwe gameplay en fun.

Een op geld beluste Sim zal een goed betaalde job willen of een rijke partner willen trouwen (of beide). Romantische Sims zijn erg lichamelijk en willen graag dat andere Sims ze aardig of mooi vinden. Seks (nog altijd knipogend gekuist) is daarbij natuurlijk erg belangrijk en flirten en elkaar het hof maken komt uitgebreider aan bod dan ooit.

Als je in je aspiraties slaagt, krijg je "Aspiration points" en met deze punten kun je unieke objecten aanschaffen die slechts beschikbaar zijn voor bepaalde Sims.

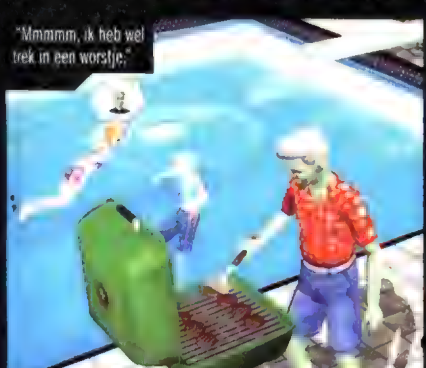
ABSURD

Doordat je deze keer je genen doorgeeft (en je kinderen krijgt die zelf ook weer opgroeien en kinderen krijgen), heeft het hele spel wat meer diepgang gekregen. Het is leuk om eigenschappen van pappa Sim ook weer terug te zien in Sim junior en doordat een en ander zijn weerslag vindt in het verloop van de game, lijkt De Sims 2 vrijwel eindeloos speelbaar te zijn.

Toch vind ik de grootste verdienste van De Sims 2 niet het aging systeem maar de kleine details en de vele grappige *easter eggs*. Steeds ontdek je weer nieuwe handige of totaal nutteloze zaken waardoor je Sims zich ontwikkelen. Zet de TV aan, kijk naar een kookprogramma en je leert beter koken. Eet te veel hamburgers en je wordt dik en ongezond (waardoor deze Sim minder lang leeft). Doe gymnastiek en je blijft fit.

Daarnaast is er natuurlijk de sadistische vrijheid van het spel waardoor je de meest absurde situaties kunt creëren. Je kunt expres een stelletje in een huis stoppen die beide totaal verschillende aspiraties hebben, dat zorgt voor de nodige irritatie. Toen ik de vrouw des huizes ook nog eens liet vreemdgaan met de buurman, zorgde dit helemaal voor een verstoorde relatie in huis.

Ook kun je uitlokken dat een dame wordt ontvoerd door aliens. Vervolgens kan ze terug komen, bezwangerd door een groen marsmannetje. Een baby'tje met grote zwarte ogen levert in ieder geval leuke buurtroddels op.



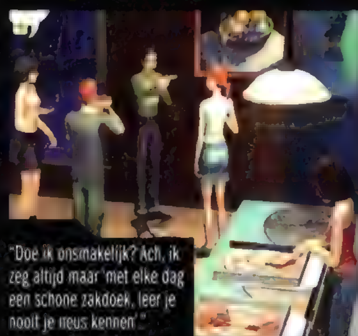
"Mmmmm, ik heb wel trek in een worstje."



"Ooooh schat, wil je écht m'n mee-eters uitzuigen? Wat ben je toch romantisch."



"Nee mevrouw, ik zei echt niet 'de zwarte doos is weer boven water'."



"Doe ik onsmakelijk? Ach, ik zeg altijd maar 'met elke dag een schone zakdoek, leer je nooit je neus kennen'."



"Haal je grote teen daar weg, viezerik!"



"JE EIGEN FANTASIE LIJKT DE ENIGE BEGRENZING BIJ DE SIMS 2."

Daarnaast heb ik me enorm vermaakt door een soort 'De Tokkies' na te bootsen. Ik liet een gezin volkomen ontsporen en liet bewust de boel de boel. De kiddies groeiden op voor galg en rad en haalden allemaal rottigheid uit. De buren klaagden steen en been, de politie kwam aan de deur en ga zo maar door... je eigen fantasie lijkt de enige begrenzing bij De Sims 2.

KNUTSEL

Het moge duidelijk zijn, de liefhebbers kunnen zich met een gerust hart volledig op De Sims 2 storten. De game is gedetailleerder dan ooit en ook de knutselaars kunnen zich helemaal uitleven. Eigen huizen en tuinen (zonder hulp van Rob & Nico) ontwerp je mooier en uitgebreider dan ooit en hetzelfde geldt voor je Sims, je meubels, het behang en de vloerbedekking. Je kunt voorts overal foto's en filmpjes van maken en op het internet is nu al een hele shitload aan kleding en weirde stuff te vinden.

Het enige grote minpunt is dat EA redelijk op safe heeft gespeeld want de Sims 2 is qua spelmechaniek nauwelijks veranderd. Maar ja, je kunt moeilijk de complete structuur van een dergelijke game overboord gooien. Daarbij komt dat alles nu veel meer leeft en het gewoon ontzettend leuk is om alles expres in het honderd te laten lopen en de Sims bezig te zien met al hun dagelijkse beslommeringen.

Wel miste ik huisdieren en bepaalde fun objecten maar die zullen ongetwijfeld in de zeven add-ons zitten, die er vast en zeker nog aankomen...

GENRE: LIFE SIMULATOR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **92**

GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	9

Waar de eerste Pikmin nog wat afgeraffeld leek, is het tweede deel in alle opzichten volledig tot bloei gekomen.

PIKMIN

SCHOT IN DE ROOS

De eerste Pikmin liet velen met gemengde gevoelens achter. Nintendo's nieuwe spelconcept had enkele memorabele spelmomenten opgeleverd maar op het moment dat de game werkelijk interessant begon te worden, was je alweer afgelopen. Is deel twee beter uitgewerkt?

PIKLOG - DAG 18

"VANOCHTEND GING IK MET HONDERD PIKMIN DE ACHTERSTE GROT BINNEN. SLECHTS DRIE HEBBEN HET OVERLEEFD. DE KRETEN VAN DE STERVENDE PIKMIN GALMEN NOG NA IN MIJN HOOFD. HET IS EEN AFSCHUWELIJKE SLACHTPARTIJ GEWORDEN. EN IK BEN ER SCHULDIG AAN.
AL OP DE DERDE VERDIEPING STUURDE IK MIJN TROEPEN VEEL TE ROEKELOOS OVER EEN BRUG. BIJNA EEN DERDE DEEL BELANDDE IN HET WATER EN VERDRONK. TERWIJL IK PROBEERDE TE REDDEN WAT ER TE REDDEN VIEL, WERDEN DE OVERGESTOKEN PIKMIN AANGEVALLEN DOOR EEN GRUWELIJK PLANTMONSTER. GOD MAG WETEN WAAR DEZE INEENS VANDAAN WAS GEKOMEN.
OP DE LAGERE ETAGES WERDEN DE MONSTERS ALLEEN MAAR TALRIJKER EN GEWELDDADIGER. IN MIJN PANIEK EN WANHOOP LUKTE HET ME MAAR NIET EEN DOORDACHTE AANVAL OP TE ZETTEN. DE PIKMIN VIELEN BIJ BOSJES, TOT IK ER ZELFS TE WEINIG OVERHIELD OM GEVONDEN SCHATTEN NAAR MIJN MOEDERSCHIP TE SLEPEN.
EEN POGING OM DE EINDBAAS TE VERSLAAN HEB IK NIET GEWAAGD. WAT KON IK DOEN? ALS DE EERSTE DE BESTE LAFAARD BEN IK ER VOORBIJ GEREND, OM LANGS DE GEISER WEER NAAR HET OPPERVLAK TE REIZEN.
IK WALG VAN DEZE DAG. EN VAN MEZELF."


"Kijk uit voor die ene agressieve gast, da's een snijbloem!"


"En nu allemaal: Weet je wat ik wel zou willen zijn? Een bloemetjesgordijn, een bloemetjesgordijn." "Hallo, kunnen die viooltjes iets zachter!"



[illegible] Pikmin en een schuld van dik duizend Poko's. Om [illegible] wij ook wel Aarde noemen.
Om deel 2 te kunnen spelen is kennis van deel 1 overigens niet nodig want alle spelprincipes worden weer netjes geïntroduceerd.
Er even vanuit gaande dat je groen aan deze game zult beginnen: Pikmin zijn kleine wandelplantjes die [illegible]

VIJF KLEUREN

[illegible] de beschikking over vijf verschillende kleuren Pikmin, elk met unieke eigenschappen. Rode Pikmin zijn bestand tegen vuur, gele tegen elektriciteit, witte tegen gif, blauwe tegen water, terwijl de paarszwarte variant het zwaarst is. Het gaat allemaal nog wel wat dieper dan dit; sommige kunnen beter vechten, andere kun je hoger gooien maar daar moet je zelf een beetje achter komen. Je kunt de eigenschappen van de plantjes overigens ook versterken door ze honing te voeren, dan krijgen ze een bloem op hun hoofd. Peace.

ZINGENDE PIKMIN

Met een leger van maximaal honderd Pikmin trek je door omgevingen die dit keer weelderiger en leven-

NINTENDO • TEL: 030-6097180 • WWW.NINTENDO.COM



diger zijn dan in de voorganger, vol smakelijke en minder smakelijke details. Rozenblaadjes, vlindertjes en paardebloempluisjes vliegen door de lucht, terwijl rupsen worden aangevreten door agressieve larven en het zonlicht in de loop van de dag verandert van bleekwit tot warmrood.
Dynamische muziek en geluidseffecten zijn natuurlijk niets nieuws in videogames maar zo goed gebruikt als in Pikmin 2 heb ik het nog nooit gehoord. Afhankelijk van de situatie, mengen freaky jazzriedels zich met het geknaag, gereutel en getjilp van de omgevingen, aangevuld met spookachtig zoemen, overgaand in van die typische 'ik krijg ze niet meer uit mijn hoofd' Nintendo-melodieën, inclusief zingende Pikmin.
Tel hierbij de vele verrassingen, interessante vijanden en uitdagende objecten in de omgeving, en het is een waar genoegen om met je Pikmin-leger op expeditie te gaan.

EXPERIMENTEREN

Je avontuur is opgedeeld in automatisch verlopende speldagen, waarbij het zaak is je Pikmin te verzamelen voor het donker wordt, dit om te voorkomen dat ze door nachtroofdieren worden verscheurd.
Deze keer is de tijdslimiet van dertig dagen afgeschaft, een wijs besluit omdat de game enorm uitnodigt tot gewoon wat rondlopen en een beetje experimenteren en dat is prettiger zonder tijdsdruk.
Om het gevoel te krijgen in het avontuur te vorderen, is het de bedoeling naar schatten (voor Poko's) te speuren; meestal moet je puzzels oplossen of groteske monsters verslaan om deze in handen te krijgen. De meeste schatten liggen dit keer in mysterieuze grottenstelsels waarin de tijd stilstaat en het niet mogelijk is nieuwe Pikmin te kweken. Door het binnengaan van zo'n kerker wordt je band met je onderdanen behoorlijk versterkt, je kunt je niet veroorloven zomaar wat Pikmin te verliezen!

TOT BLOEI

Ik zou graag nog vertellen over de debiele deegrolkikker, de verslindende spuitbus en de behulpzame

"DIT IS ÉÉN VAN DE MOOISTE EN MEEST BETOVERENDE VIDEOGAMES DIE IK OOIT HEB GESPEELD."




Als ze scoren spreken de Pikmin van een bloemgoal.


"Goed opletten jongens en meisjes; dit is het ei van de zeldzame blauwgevederde battervogel. Een zogenaamd batter-ei."

monsterbaby's maar de ruimte ontbreekt en het leukste is natuurlijk ook om zelf op dit soort fijne verrassingen te stuiten.
Ik wil nog wel vertellen dat deze game het meesterwerk is wat de eerste Pikmin wegens haastwerk niet was geworden. Je ziet in alles terug dat de ontwikkelaars dit keer alle tijd hebben genomen om de liefde voor hun vak op elk detail los te laten; van prachtig ontworpen levels en slim opgezette puzzels tot bijzonder vermakelijke tweespeler-varianten en levensecht vormgegeven schatten (veel klassieke Nintendo-items en andere aardse prullaria).
De rijke ervaring die in de eerste Pikmin al in de kiem aanwezig was, is in de tweede Pikmin volledig


"Kijk nou eens, daar heb je die gast die al drie jaar niet meer praat. Hij zegt 't sindsdien met bloemen."

tot bloei gekomen. Dit is één van de mooiste en meest betoverende videogames die ik ooit heb gespeeld.

PIKLOG - DAG 20

"NA GENOEG MOED EN PIKMIN VERZAMELD TE HEBBEN, BEN IK NOGMAALS IN DE HELSE GROT AFGEDAALD. DIT KEER EEN STUK MINDER OVERMOEDIG. VAN DE HONDERD PIKMIN ZIJN ER ZEVENENDERTIG OVER. DE REST IS EERVOL GESNEUVELD. ALS LEEUWEN BETEN ZE ZICH VAST IN VIJANDEN DIE ZEKER TIEN KEER GROTER WAREN DAN ZIJ. DOOR MIJN WISSELEND VOORZICHTIGE EN AGRESSIEVE AANVALSTECHNIEKEN HEBBEN WE ALLE MONSTERS ERONDER GEKREGEN, ZELFS DE EINDBAAS. BIJ DE DUIVELSE BRUG AANGEKOMEN HEB IK MIJN TROEPEN PIKMIN VOOR PIKMIN NAAR DE OVERKANT GEBRACHT. ZE HEBBEN ALLE SCHATTEN UIT DE GROT GESLEEPT, GOED VOOR DIK DUIZEND POKO'S. IK BEN TROTS OP MIJN PIKMIN. EN OP MEZELF."

GENRE: ACTIE-STRATEGIE • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: 8 OKTOBER 2004



colin mcrae rally
2005™
van het beste krijg je nooit genoeg!
PC DVD
LAN & Online Multiplay
XBOX
LIVE ONLINE ENABLED
PlayStation 2
colin mcrae rally
2005
Codemasters
GENIUS AT PLAY
meer inhoud
haal het uiterste uit jezelf in een geheel nieuwe camera mode, met meer auto's, events en proeven.
meer detail
beleef de impact van realistische crashes, unieke schademodule en de echtheid van de verschillende ondergronden.
meer tegenstand
race online tegen maximaal 7 andere gamers.
selecteer je eigen condities voor een unieke rallyproef.
"de nieuwste telg uit de colin reeks is ook dit jaar een pareltje"
www.codemasters.nl
Codemasters
GENIUS AT PLAY
™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license.
property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

SCORE **94**

GRAPHICS **8** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **9**

Rome kwam, zag én overwon. Dit is de beste Total War game uit de serie, en de meest complete RTS aller tijden!



OVERWELDIGENDE RTS SCHRIJFT GESCHIEDENIS



Dat krijg je als op de radio in 'Lekker weg in eigen land' wordt opgeroepen tot een boswandeling.

Na de E3 werd Rome: Total War overladen met complimenten. Terecht, blijkt nu want Creative Assembly legt de strategische lat wederom torenhoog.

R:TW (Rome: Total War) is enorm diep en kent tallo ze facetten, tegelijkertijd kun je het spel zo spelen dat je nooit wordt 'lastig gevallen' door al die facet ten, terwijl de hardcore Total War fans zich juist wel kunnen laten onderdompelen in de kleinste details van micromanagement en zich kunnen bezighouden met spanning tussen de Senaat, the people of Rome en je eigen familie, want iedereen heeft z'n eigen agenda. De nodige intriges zijn Rome: Total War dan ook niet vreemd.

EIGEN HOUSE & TUIN

Total War fans kunnen meteen in het spel duiken, nieuwkomers doen er goed aan de Proloog te spe len, om zich aldaar wegwijs te maken met de came ra, de gevechten en het simgedeelte van de game. Daarna duik je in de Imperial Campaign waar je kan kiezen uit drie Romeinse families: House Of Julii, House Of Brutii en House Of Scippi.
Het Romeinse rijk is nog maar klein, Rome kent geen keizer en wordt geregeerd door de Senaat en

GENRE: RTS-SIM • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: 1 OKTOBER

haar privé-legers. Aan jou de taak om het Romeinse rijk uit te bouwen en uiteindelijk Keizer te worden. Maar voor het zover is, ben je minimaal 40 à 50 uur verder! Daarna kun je de complete campagne nog een keer spelen met de andere elf facties die je vrijgespeeld hebt (van Duitse barbaren tot Galliërs).

ADVIES

Het spel valt uiteen in Civilization gameplay enerzijds en brute battles anderzijds. De Civ gameplay vindt plaats op een fraaie 3D minimap waar je turnbased je legers over de wereldkaart verplaatst, settlements uitbouwt tot bloeiende steden, je belasting regelt, manschappen rekruteert en ga zo maar door.
Dit Civ gedeelte kun je helemaal zelf regelen, helemaal automatiseren of een mix daarvan. Er zijn verschillende adviseurs die je kunnen bijstaan en zelfs hun advies kun je instellen (geen, medium, hoog, heel hoog). Ditzelfde geldt overigens voor de gevechten waarbij een legeradviseur je desgewenst met raad en daad bijstaat.
Tot nu toe hebben we vooral de gevechten in R:TW belicht maar het Civ gedeelte steekt eveneens meesterlijk in elkaar. Zo kun je wanneer je een opzij aanvallen dan vagen ze bijna iedereen weg.
Naast de Romeinen kun je strijden met andere volken zoals Armeniërs, Barbaren, Fransen, Britten en Macedoniërs, met allemaal unieke eenheden met speciale vaardigheden.
Heel tof is dat jouw generaal voor ieder gevecht een battlespeech houdt. Hierin probeert hij je mannen op te peppen en krijgt de speler hints over het gevecht dat komen gaat.
Als het gevecht eenmaal losbarst, is het feest compleet. Duizenden 3D legionairs die tegen even zovele vijanden vechten, zorgen voor een spektakel dat zijn weerga niet kent. Of het nu een gevecht is met Germanen in een open veld of de belegering van een stad compleet met afbrokkelende stadsmuren, kokende olie, vlammende pijlen en ga zo maar door... steeds weet Rome:Total War je hart sneller te laten kloppen, als een opzwepende, dreunende oorlogstrom.

REPLAY DE LUXE

In de PU werd het spel al eens tegenover Cossacks II gezet maar ook Boris is overgelopen naar het Romeinse kamp (zie kader). Terecht want de game is sensationeel.
De replay is bovendien enorm. Afgezien van het

"ROME: TOTAL WAR MOET IN HET DUURSTE MARMER WORDEN GEBEITELD EN INGELEGD IN BLADGOUD WORDEN OPGENOMEN IN DE GALERIJ DER GROTEN."

opstandige stad in hebt genomen, bijvoorbeeld de bewoners met rust laten, tot slaaf maken of uitmoorden en de stad plunderen. En alles wat je doet heeft impact op de moraal van je manschappen, de manier waarop de senaat over je denkt, de mening van het volk enzovoorts.

GEVECHTEN

Toch blijven de meeslepende gevechten in real-time bij mij favoriet. Er zijn diverse eenheden en siege wapens zoals ruiters te paard, slingeraars, katapulten, stormrammen, ballista speerwerpers, soldaten met lansen, soldaten met zwaard en schild, boogschutters en ga zo maar door.
Hoe én wanneer je je troepen inzet, kan het verschil tussen overwinning of nederlaag betekenen.
Commandeer je je ruiters frontaal richting een legertje lansdragers dan stuur je de voorste linies een zekere dood in. Laat je diezelfde ruiters echter van gegeven dat je de na het uitspelen van de Imperial Campaign, helemaal opnieuw kunt beginnen met een andere volk, zijn er ook nog de Quick Battles. De CPU genereert willekeurig een gevecht en dat is steeds anders, met andere volken, andere weersomstandigheden, andere gebieden, wel of geen siege enzovoorts.
Je kunt ook Custom Battles spelen. Dit is ideaal om tactieken te trainen, nieuwe uit te proberen en een keertje met een andere volk te stoeien.
Verder kun je ook nog online én er zijn nog een slordige tien historische gevechten. Dit zijn bestaande veldslagen uit de oudheid die je opnieuw kunt naspelen om zo de geschiedenis te herschrijven.

MARMER & BLADGOUD

Het is ongelofelijk knap hoe Creative Assembly alle facetten van dit spel tot in de puntjes verzorgd heeft. Zowel het Civilization/Sim gedeelte als de battles zijn evenwichtig en hebben evenveel aandacht gekregen. En nogmaals, de speler besluit zelf waar hij/zij de nadruk op legt.
Rome: Total War is bovendien een spel waar je strategie en tactiek daadwerkelijk moet plannen. Veel meer dan bij welke andere RTS dan ook. Ik vind dat zeer lovenswaardig, sterker; Rome: Total War moet in het duurste marmer worden gebeiteld en ingelegd in bladgoud worden opgenomen in de Galerij der Groten.
Ik besef echter ook heel goed dat er spelers zijn voor wie dit allemaal te complex is, die gewoon lekker tankjes eruit willen stansen en niet te veel willen nadenken over formaties, ambushes, flankaanvallen, belegeringtactieken, losse en compacte legers, het juist positioneren van je verschillende eenheden en ga zo maar door. Maar als je een beetje strategisch bloed door je aderen hebt stromen, dan laat je je onderdompelen in Rome: Total War. Het is misschien iets meer 'werken' dan bij de gemiddelde RTS, de sensatie van de gevechten is ongekend.



Je kan wel zien dat die gasten links in hun slaap zijn verrast.

ROMA VICTOR!

Al bijna een jaar lang moet ik Jan z'n gezeur aanhoren dat Rome: Total War de allerbeste RTS game ooit gaat worden. Nu puntje bij paaltje komt en Jan heeft besloten om het spel met een 94 te waarderen, kan ik niet anders dan... hem gelijk geven! Het spel is gewoon fantastisch en mijn enige kritiek is dan ook dat ik op dit ogenblik nog niet in het bezit ben van een definitieve versie.
Ik heb onlangs de demo-versie van de game voor de miljoenste keer uitgespeeld en de enige uitdaging die mij nog rest is om het spel op de hoogste moeilijkheidsgraad te zetten en te proberen het vijandelijke Romeinse leger tot op de laatste man uit te roeien. Ik blijf steeds steken op een kleine honderd man die al vrij vroeg tijdens de strijd de benen nemen en de bossen in vluchten. Ik kan het ze niet kwalijk nemen maar het geeft wel aan dat ik klaar ben met het tot vervelens toe spelen van deze demo. Ik wil het hele spel! Maar goed, dat duurt gelukkig niet lang meer.
Ik mag Jan feliciteren met het feit dat hij zijn gelijk heeft gehaald wat betreft de eeuwige Rome vs. Cossacks II discussie die we het afgelopen jaar bijna wekelijks hebben gevoerd. Rome: Total War is misschien wel de meest complete RTS game die ik ooit gespeeld heb. Het spel is werkelijk overweldigend. Roma Victor!



Die moet nodig op cursus bij Anky van Grunsven.



"Rennen jongens, er komt een prachtige golf aan!"



"Godverdomme, welke idioot riep er "MUIZEN"!



"M'n vader, een hele wijze olifant, zei 't altijd al: 'bij jou gaat 't later tussen je oren zitten'"

CREATIVE ASSEMBLY • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.TOTALWAR.COM

SCORE **85**

GRAPHICS **4** REPLAY **9** GAMEPLAY **8**

Eenmaal gegrepen door het ritme, ga ik als een beest tekeer. Ik blijf maar beuken op die bongo's, mijn vriendin ziet me niet meer.



Een muziekspel spelen met een gewone controller is een beetje suf, dat weet zelfs een aap. Daarom komt Donkey nu met zijn eigen trommelsetje om zijn gezellige ritmespelletje te ondersteunen. En niet zonder succes want Donkey Konga blijkt beestachtig leuk en verslavend.

Kies een nummer, ik stel voor You Can't Hurry Love, die is leuk om mee te beginnen. Zet 'm maar op de gemakkelijkste stand. Volume een beetje omhoog... en daar gaat ie dan!
Kijk, zie je hoe die gele cirkel over de balk van rechts naar links beweegt? Je moet precies op het moment dat ie met de doelring aan de linkerkant samenvalt, op de linker trom slaan. En als het een rode is, sla je op de rechter. Bij een roze cirkel moet je op beide bongo's tegelijk slaan en zo'n blauwe ster betekent dat je moet klappen. Ja, dat registreert die klapsensor. Maar omdat die op elk hard geluid reageert, kun je ook gewoon "hoe!" of "banaan!" roepen.

ZWETEN

Ooh, ah, je zit er naast man! BAD, MISS, MISS, OKAY, MISS, nee, nee, nee, dat gaat helemaal niet goed. Kijk, om Donkey Konga lekker te kunnen spelen moet je niet te veel nadenken, niet te veel op je hoofd vertrouwen. Je moet trommelen vanuit je onderbuik, daar waar het beest in je schuilt, weet je.

> "TREK JE SHIRT UIT! IK WIL JE ZIEN ZWETEN, LAAT JE GAAN, LEKKER WILD!"

Om in de juiste stemming te komen helpt het als je het ritme mee tikt met je voet en aan blote vrouwen denkt. Kijk, dat gaat al beter, OKAY, OKAY, GREAT, GREAT, GREAT, GREAT, wauw, vette combo's man! Ja, doe het, beweeg je hoofd erbij! Trek je shirt uit! Ik wil je zien zweten, laat je gaan, lekker wild!

MOEILIJK TE KLOPPEN

Ik ben dol op dit soort muziekspelletjes, en na Samba de Amigo is Donkey Konga mijn nieuwe favoriet in het genre. Je moet wel een behoorlijke zuurpruim zijn om geen plezier te beleven aan dit heerlijk speelbare trommelspelletje.
De game is redelijk compleet met verschillende niveaus (van kinderlijk eenvoudig tot monsterlijk moeilijk) en een hele trits spelvarianten, waaronder enkele aardige actiespelletjes in Ape Arcade.

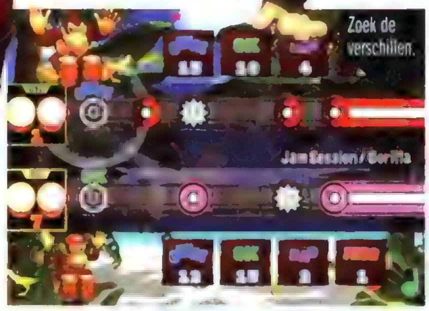
GENRE: MUZIEK • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 15 OKTOBER





DE BONGO'S

Nee, het zijn geen konga's maar bongo's, die twee trommeltjes die samengesmeed dienstdoen als controller voor Donkey Konga en Jungle Beat. De bongo's zijn ludiek vormgegeven als de bekende DK-vaten en voorzien van ingebouwde klapsensor en START-knop. Als je op de trommelvellen slaat of drukt, voel je hoe het oppervlak op een fijne, stugge manier een beetje meegeeft.


Zoek de verschillen.







De mogelijkheid om samen met twee, drie of vier spelers tegelijk te drummen is zeer welkom. Doordat elke speler op verschillende momenten de trommels moet raken, ontstaat bij het samenspelen met twee drummers al een uniek sfeertje, als party game is Donkey Konga dan ook moeilijk te kloppen!
Wel jammer dat de tracklist (zie kader) niet wat langer en gevarieerder is. Bepaalde nummers gaan je al snel tegenstaan. Daarbij hadden ook de presentatie en de graphics wel wat uitbundiger gemogen, al zullen Nintendo-fans de vele knipogen naar gouwe ouwe Donkey-spellen wel kunnen waarderen.
Je betaalt voor game plus bongocontroller samen zo'n zestig euro; persoonlijk zou ik dat er zeker voor over hebben.



DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

Als je bent uitgetrommeld in Donkey Konga, hoef je de bijgeleverde bongo's nog niet aan de wilgen te hangen. Vanaf 2005 ligt namelijk het nieuwe Donkey Kong-platformspel Jungle Beat in de winkel dat ook met de trommeltjes bestuurd dient te worden.
De demo hebben wel al een paar keer doorgespeeld en na een paar biertjes durven we ons vermoeden dat dit een meesterwerk gaat worden best hardop uit te spreken.



EEN BEKNOPTE GESCHIEDENIS VAN CONSOLEBESTURING

1976 – Pong Controller
Draai de knop naar links, en je streepje gaat omhoog!

1978 – Atari 2600 Joystick
Een prettige pook met een mooie grote rode actieknop.

1984 – NES Controller
De vierpuntsdruktoets maakte het een stuk gemakkelijker om afgemeten spelcommando's in te voeren. Twee actieknoppen dit keer.

1984 – NES Zapper
Met dit plastic pistooltje kon je op eenden schieten.

1988 – NES Power Pad
Deze plastic mat moest met de voeten worden bediend om sportspellen te spelen. Het idee werd later door Konami gebruikt voor een reeks populaire dansspellen.

1990 – SNK Neo Geo Controller
Het kostte wat maar dan had je ook wat: maar liefst vier actieknoppen op de controller!

1990 – SNES Controller
Voor het eerst werden ook de wijsvingers in de actie betrokken, met de niet meer weg te denken schouderknoppen.

1992 – Mario Paint-muis
Een muis werd met enig succes gekoppeld aan een console.

1996 – N64 Controller
Nintendo maakte analoge 3D-besturing tot een vertrouwd fenomeen bij console-gamers.
De C-knoppen aan de rechterkant werden meestal gebruikt om de camera te bewegen.

1998 – PlayStation Dual Shock Controller
Natuurlijk is het veel fijner om ook de camera analoog te kunnen besturen! Sony introduceerde de tweede analoge stick op de controller.
Dit idee is sindsdien door elke fabrikant van next-gen-controllers overgenomen.

2000 – Samba de Amigo-sambaballen
Na de dansmatten van Konami kwam Sega met twee sambaballen om de swingende actie van Samba de Amigo te besturen.

2002 – Xbox Communicator
Sommige Xbox-spellen (en PS2-spellen) reageren op commando's die de speler in de microfoon van de headset roept.

2003 – EyeToy
Sony komt met een accessoire waar Nintendo best wel jaloers op is: EyeToy. Met dit vernuftige cameraatje wordt het lichaam van de speler de controller!

2004 – Donkey Konga-bongo's
Namco's twee bongo's zijn niet meer dan een variant op de twee sambaballen van Sega, maar de manier waarop dit trommelaccessoire wordt gebruikt om Jungle Beat te besturen is werkelijk uniek.

2005 – Nintendo DS touch screen
Met je vinger of een pennetje kun je op het onderste van de twee schermen commando's invoeren.

2006 – Nintendo Revolution Controller
Of Nintendo's next-gen-spelbesturing werkelijk een revolutie zal gaan ontketenen valt nog te bezien maar met iets minders dan 'verdomd innovatief' komen ze na alle grote beloftes niet meer weg.
Meest waarschijnlijk is toegevoegde ondersteuning van gyro-technologie, waarmee de bewegingen van de hand/controller zelf kunnen worden omgezet in besturingsinstructies.

SWING-LIJST

De complete lijst nummers waarop je in Donkey Konga uit je bongo kunt gaan: Canned Heat, Allright, Don't Stop Me Now, Lady Marmalade, 99 Red Balloons, I Want You Back, Tubthumping, Back For Good, September, Richard III, Cosmic Girl, Louie Louie, The Loco-Motion, All The Small Things, Oye Como Va, You Can't Hurry Love, Dancing In The Street, Para Los Rumberos, Wild Thing, The Impression That I Get, Sing, Sing, Sing (With a Swing), Busy Child, Hungarian Dance #5 in G Minor, Turkish March, Super Smash Bros. Melee Opening, Donkey Kong Country Theme, Rainbow Cruise, Super Mario Bros. Theme, Legend of Zelda Theme, DK Rap, Donkey Konga Theme.

NAMCO • NINTENDO • TEL. 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



ECTS & GAM

DE TOEKOMST IS AAN GAMERSBEURZEN

OPVALLEND

- De hoeveelheid ladies in de zaal. Britse dames gamen duidelijk meer dan hun Nederlandse evenknieen.
- De goody van Nokia: een lange opgeblazen staaf met twee harde punten... waar iedereen elkaar de godganselijke dag mee om de oren mepte.
- Twee beurzen bezoeken zonder dat je ook maar een Nederlander tegenkwam. Een verademing!
- De Koreaanse RPG 's die altijd en overal opduiken. Wie koopt die meuk... behalve die paar miljoen Koreanen?
- De Donkey Konga stand. Of je gaat dit spel helemaal de bom vinden of je denkt dat de wereld gek is geworden.



De wereld is gek geworden!

- De stand met skins voor je console. Oftewel een sticker die je over je console kan plakken en het apparaat een complete race- of mangalook geeft. Best cool.
- Het verschil in kwaliteit tussen de verschillende babes. Misschien heb je daar ook een soort budgetbak?
- De totale triestheid van de aanblik van een standhouder die er echt alles voor over heeft als je maar even op zijn stand komt kijken.



Deze babes kwamen duidelijk niet uit de budgetbak.

In een ver, ver verleden waren er twee beurzen voor ons: de E3 en de ECTS. Waar de eerste nog steeds het Mekka is voor de gamejournalist, daar zakte de ECTS af naar een bedenkelijk niveau. En de komst van Gamestars Live, onderdeel van EGN, een consumentenbeurs die pontificaal op dezelfde datum en in dezelfde stad als de ECTS is gaan zitten, heeft onze oude favoriet geen goed gedaan.

De ECTS is van oudsher een beurs die alleen geopend is voor journalisten en mensen uit de bizz. Je weet wel, developers, uitgevers, winkeliers, etc. Je kan het 't beste vergelijken met een afgeslankte vorm van de E3.

Het tijdstip en de hoge prijzen voor het huren van een stand, zorgden er echter voor dat steeds meer uitgevers afhaakten. Dit jaar kon je ook beter spreken van een anorexia vorm van de E3. Triester dan dit kan het bijna niet. Als er meer dan honderd man aanwezig waren in de hal, dan was het veel. De laatste twee jaar liep de ECTS nog aardig omdat Sony de PlayStation Experience in de hal ernaast hield. Die beurs trok veel volk omdat... er gamers naar binnen mochten! Maar zonder Sony trok de "trade-only" show ECTS, gewoon geen publiek meer. En waarom zou men ook, iedereen die iets met games te maken heeft, had alles al gezien en alle deals al gemaakt in LA of op de puike beurs in Leipzig (zie verderop in dit nummer). Waarom dan nog naar Londen afreizen. De pubs gaan nota bene om 23.00 uur dicht.

En waarom zouden uitgevers veel geld uitgeven aan een beurs voor enkel journalisten en de bizz, als die er niet in geïnteresseerd zijn?

HOE KUT WAS DE ECTS?

Wil je weten hoe kut de ECTS was? Dan doen we even een klein quizje. Als je van meer dan drie standhouders weet wat ze precies doen, ben je a) een hele grote nerd en b) moet je echt balen dat je niet gegaan bent. Je had de hele dag bij de gasten als VIP op hun stand kunnen zitten. Er was toch niemand anders...

Quality Games Online, RTI Limited, 53 Graphics, Shmangle, Speedseat, Tapwave, Spherex Inc, NASCR, PNL, P.O.S.H.



Hoe komt dat toch, dat je de PC gamers er in één oogopslag uitpikt?

ESTARS LIVE


Als je het hebt over Gamestars, mag Masterchief natuurlijk niet ontbreken.


Het publiek werd in de watten gelegd. Je kon zelfs op de beursvloer parkeren!

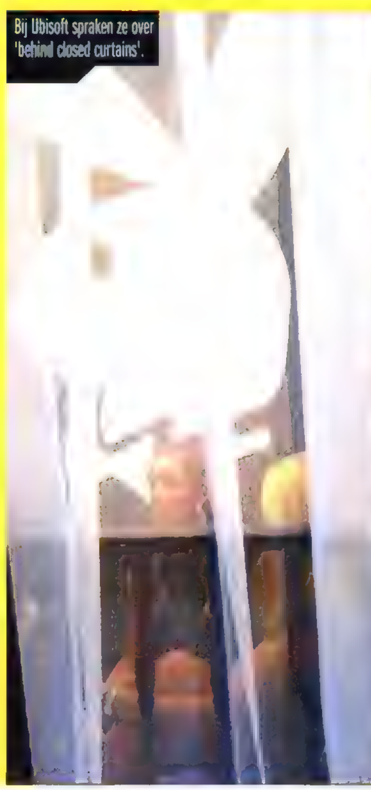
ARMS ARE VOOR HUGGING

[illegible]



Alleen 's morgens op de eerste dag was er bij de ECTS sprake van een rijtje. Ongeveer zo lang als bij een achteraf gelegen damestoilet op de E3.


En niet vergeten na het derde level je luier te verschonen!


Bij Ubisoft spraken ze over 'behind closed curtains'.

DRIE KEER PU GAMEPLAY

Vandaar dus dat steeds meer gamebeurzen het over een andere boeg gooien en de deuren openen voor de gamers zelf. Niet echt leuk voor ons, er is niks kutter dan een rij opgeschoten gamertjes voor de pod van de game die je net nog moet uitchecken, maar tof voor jullie. Want wie wil er nu niet nu al met de demo´s van Pro Evo 4, Killzone, Halo 2 en Donkey Konga spelen? Een retorische vraag, gezien de duizenden gamers bij Gamestars Live.
Gamestars Live kun je prima vergelijken met onze Power Unlimited Gameplay, alleen dan drie keer zo groot. Gewoon een zaal vol stands met de nieuwste games, veel muziek, babes, dikke wagens en veel coole randverschijnselen zoals een skatebaan, een basketbalveld en een voetbalkooi.
Doel van Gamestars Live is gewoon een lekkere dag uit. Iedereen die 17 pond lapte (dik 20 euro) kon naar binnen en lekker een dag chillen met games.
Dit concept gold ook voor de beurs in Leipzig en ook de organisatie achter de E3 begint steeds verder over te hellen naar deze kant. De reden hiervoor is simpel: aan een journalist verdien je niks, aan een gamer wel; die betaalt entree en vreet zich scheel.
Verder zijn uitgevers heel blij met al die blije gastjes in hun stand, die gaan hun games immers kopen en de laatste keer dat iemand van de PU een computerspel in de winkel kocht moet voor de Tweede Wereldoorlog zijn geweest.
Kortom, we gaan een nieuwe trend meemaken, een ontwikkeling die ertoe gaat leiden dat gamesbeurzen zich meer en meer op de gamers zullen richten (doen ze in Japan al lang). Lastig voor ons (maar we krijgen vast wel een 'eigen dagje' op elke beurs) maar uiteindelijk beter voor ons allemaal. Want hoe meer mensen helemaal lijp zijn van gamen, des te meer mensen uiteindelijk ons blaadje lezen.

TOP 5 POPULAIRSTE GAMES EN STANDS

Afgaande op de rijen die we voor de stands zagen staan, kunnen we stellen dat de volgende stands/games het populairst waren in Londen.
1: Halo 2 Immense rijen voor de Halo 2 bunker. Gemiddelde wachtduur: 4 uur... voor vijf minuten gameplay. En velen hadden het er voor over.
2: Nintendo De innovatieve gasten van Big N. zijn nog steeds enorm populair bij de Britse hardcore gamers.
3: Ubisoft stand Wat wil je als Natalie Denning, Playmate van het jaar, op je stand staat. Ja hoor, ga maar Googlen.
4: Pro Evo 4 Sorry EA en FIFA 2005 maar de echte voetbalfreaks (en dat zijn er veel in Engeland) waren toch echt massaal bij de stand van Konami te vinden.
5: S.T.A.L.K.E.R. Veel gamers stonden met open bek te kijken naar de beelden van dit spel op de stand van ATI Radeon. En wij weten waarom.



Maak kans op een XFX GeForce 6800GT met DOOM 3

Jouw games verdienen natuurlijk de best mogelijke "gameplay". Simpel. Dus vertrouw je alleen op het allerbeste, XFX. Oftewel eXtreme Effects is wat je uit jouw PC wilt. Coole graphics die garant staan voor een levensechte games Xperience... en dat voor een altijd scherpe prijs. Nu is het zelfs mogelijk om een GeForce 6800GT met 256MB DDR geheugen inclusief de vette game DOOM 3 voor niks te bemachtigen. Het enige wat je er voor moet doen, is de vragen te beantwoorden en deze op te sturen naar Power Unlimited. Gewoon doen en wie weet, ben jij straks de eigenaar van een van de snelste videokaarten op deze planeet! Naast deze hoofdprijs, zijn er ook nog een aantal eXecutioner game accesoires te winnen. De enige echte XFX racing wheel met pedaaltjes en "handbrake" en "gearbox" als 2de prijs en als je dit geluk ook voorbij gaat maak je ook nog kans op de 3de prijs; De enige echte eXecutioner game controller voor "real-life gaming".

VRAAG 1: Hoeveel Nederlandse webshops verkopen de XFX GeForce 6800GT inclusief DOOM3?
VRAAG 2: Hoeveel Nederlandse vestigingen heeft NoRRoD?
VRAAG 3: Wanneer is Informatique opgericht?
VRAAG 4: Hoeveel XFX produkten worden er via Alternate website verkocht?

The way it's meant to be played — nVIDIA

Stuur je antwoorden voor 22 Oktober 2004 naar:

Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Deelname aan de prijsvraag is gratis. Alleen volledig ingevulde inzendingen dingen mee naar de prijzen. Inzendingen tot en met 31-08-2004. Eén inzending per persoon. Winnaars worden getrokken uit alle goede inzendingen en per e-mail op de hoogte gebracht en zullen de prijs per post thuisgestuurd krijgen. Prijzen zijn niet inwisselbaar tegen geld of een andere prijs. Over de uitslag van de prijsvraag kan niet worden gecorrespondeerd. Naam- en adresgegevens worden alleen gebruikt voor het versturen van de prijzen. Alleen inwoners van Nederland en Belgie komen in aanmerking voor de prijzen. Werknemers van XFX en deelnemende partijen zijn uitgesloten van deelname.

HOOFDPRIJS:
XFX GeForce 6800GT inclusief DOOM 3

T.W.V.
469,00



2DE PRIJS
eXecutioner™ PS2 Racing Wheel

T.W.V.
40,00



3DE PRIJS
eXecutioner™ Game Controller
voor PS2 - XBOX - PC

T.W.V.
25,00



tip: Kijk op de websites van alle deelnemers

Onder andere verkrijgbaar via:

ALTERNATE — Hardware · Software · Entertainment — www.alternate.nl

NoRRoD Computers — www.NoRRoD.nl

INFORMATIQUE — computers en componenten — www.informatique.nl

www.xfx.nl - www.xfxforce.co.uk

XFX — SEE IT·HEAR IT·FEEL IT

GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 74

LucasArts en de Star Wars franchise zitten in dezelfde neerwaartse spiraal. Het is nog slechts een kwestie van tijd voordat iedereen genoeg heeft van het schaamteloze uitmelken.

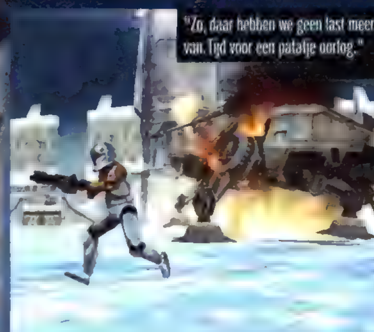
STAR WARS BATTLEFRONT

LucasArts kondigde aan een soort van Star Wars Battlefield 1942 in ontwikkeling te hebben onder de naam Battlefront. We hebben de uiteindelijke versie in onze PS2 gepropt en wat denk je? Teleurstelling natuurlijk.





"Verdomme da's de zoveelste keer. Op de volgende wil ik ABS!"



"Zo, daar hebben we geen last meer van. Tijd voor een patatje oorlog."



"#%&!&, die gast die deze trap heeft ontworpen, verdient een trap!"



"Ik weet zeker dat die dingen in de wintermaanden niet los mogen lopen!"

Dat Battlefront geen Battlefield kwaliteiten bezit, is net zo voorspelbaar als dat LucasArts op een dag failliet gaat als het niet ophoudt met die eeuwige Star Wars games.

Terwijl potentiele toppers als Sam & Max 2 en Full Throttle 2 gecancelled worden, produceren de speltjesmakers van George Lucas de ene Star Wars titel na de andere. Volgens het Amerikaanse bedrijf is er bij de massa geen vraag meer naar de dolkomische point & click adventures waar LucasArts groot mee is geworden.

Wij denken hier met weemoed terug aan de dagen waarin het verstand bij LucasArts de boventoon voerde en niet de portemonnee. Het bedrijf wordt bestuurd door accountants die alleen maar de centen zitten te tellen van verstokte Star Wars fans die nog niet in de gaten hebben dat goede Star Wars games net zo zeldzaam zijn als deadlines die gehaald worden bij ons op de redactie. Pff, dat was effe een hele lange zin.

Dat neemt natuurlijk niet weg dat we voor de zoveelste keer gewoon een oordeel moeten vellen over een Star Wars game.

STAR WHORES

Deze keer doet de game net alsof het origineel is door zich te vermommen als echte third-person shooter.

Het gaat zo. Je neemt een oorlog die zich afspeelt binnen het Star Wars universum. Je kiest een kant en een personage waarmee je vecht en je gaat aan de slag met het veroveren van strategische checkpoints. Hoe meer je er verovert hoe moeilijker het voor de vijand wordt om terug te slaan en zodoende wordt een strijd vaak binnen een minuut of tien beslecht.

Aan het begin van elke battle mag je kiezen of je een character wilt met een machinegeweer, een sniperrifle of een bazooka. Ieder volk kent zijn eigen wapens maar in grove lijnen komt het op deze categorieën neer.

Je kunt gebruik maken van vele typische Star Wars voertuigen maar ook al speelt het spel lekker weg, je krijgt toch nooit echt dat Star Wars gevoel.

HET STAR WARS GEVOEL

Maar wat is het Star Wars gevoel precies? Tien jaar geleden had ik gezegd dat het dat gevoel is dat je kreeg toen Han Solo, Chewbakka, Lea en Luke in de Millenium Falcon zaten en aangevallen werden door Tie Fighters. Het schip leek met touwtjes aan elkaar te zitten. Het was perfect.

Tegenwoordig is het Star Wars gevoel niet meer dan een avondje zitten kijken naar een 3D tekenfilm. Het ziet er nep uit, het voelt nep, de characters zijn nep. Vooral dat laatste is hinderlijk.

> "EENVOUD EN OPPERVLAKKIGHEID BLIJVEN HET SPEL TOT DE LAATSTE MINUUT PARTEN SPELEN."

Misschien dat deze game daarin zijn climax kent. Dat je op de planeet Naboo die halve aap met die lange oren kunt afknallen en zijn hele volk erbij. Ik denk dat ik zelden zo'n irritant figuur heb gezien in een film.

Anyway, de game is ook in multiplayer via internet te spelen of misschien moet ik zeggen: de nadruk van het spel ligt op het online gedeelte. Via Xbox Live en PlayStation Online kun je met 32 man tegelijk de strijd aanbinden. Leuk verzonnen maar het weet deze game niet naar een hoger niveau te trekken. Eenvoud en oppervlakkigheid blijven het spel tot de laatste minuut parten spelen. Jammer.

COLIN MCRAE 2005 — PLAYSTATION 2 / XBOX / PC / NGAGE

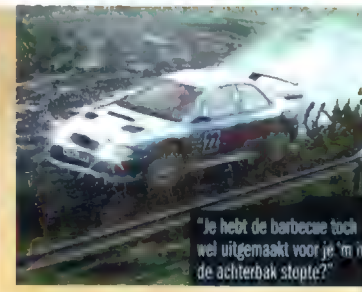
SCORE **90** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Ik kan lang of kort lullen, Codemasters bewijst weer wat ze al jaren bewijzen: dat ze fokking strakke rallygames maken. Punt!





"Ongelofelijk hoe die James Bond zich er iedere keer in het laatste hoofdstuk weer uit redt, hè?"



"Je hebt de barbecue toch wel uitgemaakt voor je 'm in de achterbak stopte?"

"COLIN IS COLIN EN DAT BETEKENT EEN KLASSE RALLYGAME."



"Wat zeg je? Moet ik bij de viswinkel van H.Ring rechts en dan via 't kruispunt achterlangs bij lingeriewinkel Oh La La?"

COLIN MCRAE 2005



"Gni gni, dat oude vrouwtje had nog een aardig hard hoofd zeg."

De man zelf rijdt tegenwoordig Le Mans en geen rallys meer maar Codemasters gaat onverstoord verder met hun reeks Colin McRae-spellen.

Je kunt er de klok op gelijk zetten: elk jaar komen alle sport- en racespellen met een nieuw deel op de proppen, zo ook de Colin McRae-reeks. Codemasters staat steevast voor een moeilijke opgave. Of zoals Pieter van de Hoogenband in Athene zei: 'nummer een worden is niet het moeilijkst, op die positie blijven wel.'

KERSTBOOM

Zoals gebruikelijk is er wat singleplay betreft niet al te veel veranderd in het 2005-deel. Nog steeds kun je losse wedstrijden rijden, een aparte track pakken, tegen de tijd scheuren of aan het kampioenschap meedoen.
Nieuw is wel dat dit kampioenschap wat vrijer is opgezet; er zijn nu meerdere routes naar de titel. Denk daarbij aan Rallisport Challenge waar je in een soort kerstboomconstructie steeds kunt kiezen uit twee verschillende rally's. Win je die rally of scoor je genoeg punten dan openen zich weer nieuwe rally's en zo stijg je langzaam maar zeker naar de top.
Ook is er een geinige Challenge mode waar je, inderdaad, 'uitdagingen' kunt aangaan.

UITGEBREID

Ook aan de besturing en de feel is weinig veranderd. Colin reed goed en rijdt nu ook weer heerlijk. Misschien dat de wagens nog wel iets beter in de hand te houden zijn (een kleine knieval voor de casual gamer?).
Als je echter denkt dat CM 2005 makkelijk is dan heb je het goed mis want hoe verder je in het kampioenschap komt, des te zwaarder de tegenstand wordt. En ook de wagens die je pas op het eind vrijspeelt, zijn lastiger bestuurbaar. Rij maar eens een rondje met de Subaru Impreza en je voelt de power uit je controller spuiten.
Zoals je gewend bent bij sequels heeft Codemasters vooral veel uitgebreid. Zo zitten er nu 35 wagens in het spel in plaats van 21 en kun je nu op 76 (zeer gevarieerde) tracks terecht in plaats van 54.
Visueel gezien is dit nieuwste deel weer mooier, scherper en kleurrijker. De tracks zien er beeldschoon uit, alhoewel de begroeiing soms wat lelijk aandoet als je er doorheen ragt (geen glazen wandjes maar te ver wegrijden en je wordt weer teruggezet).
Leuk is het schademodel dat via een icoon van de wagen aan de zijkant goed in de gaten te houden is. Alleen vind ik het vies worden van de wagen wat minder in beeld gebracht. De wagen wordt in mijn optiek niet vies, maar gewoon vager.

KOPEN?

Colin 2005 is een briljante rallygame maar je kunt je afvragen of je de game moet kopen als je het 2004-deel al in je bezit hebt. Colin 2005 is in mijn optiek een aanrader als je perse de multiplayer mode wilt uitchecken, nieuwe tracks wilt hebben of als je bij wilt blijven wat het wagenpark betreft. Heb je nog steeds veel fun met 2004, dan zou ik het nog even zo laten. Nieuwelingen kopen met de 2005 editie natuurlijk wel de beste rallygame die er bestaat maar zouden ook in de budgetbakken het 2004-deel eruit kunnen plukken.

ONLINE

De grootste teleurstelling van Colin 04 voor Xbox- en PS2-bezitters was het ontbreken van online mogelijkheden. Nu, dat probleem hebben de Codies gefixed. Je kunt niet rechtstreeks tegen elkaar racen (dat heeft immers niks met rally te maken), maar omstebeurt een track afwerken. Je rijdt dan tegen de ghost van de snelste coureur. Heel tof en het voorkomt dat diegene die de meeste wagens van de weg af kan rammen, gaat winnen.
Tja, wat moet ik er verder van zeggen. Colin is Colin en dat betekent een klasse rallygame.
Ik kan alles wel gaan uitpluizen en naast elkaar leggen maar in mijn optiek voelen alle delen hetzelfde aan, met hier een daar een nieuwe twist die de boel verder vervolmaakt.

GENRE: RALLY RACING • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW

CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.COM

SKATE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	7	79

Mede door het vele backtracking en het ontbreken van complexe puzzels is Silent Hill 4 niet geworden waar ik op hoopte.

SILENT HILL 4 THE ROOM



Survival-horror liefhebbers kijken al maanden uit naar het vierde deel van de Silent Hill cyclus. Grijpt The Room ons wederom genadeloos bij de strot?

Er is nogal wat anders aan de vierde Silent Hill-editie. Zo beweegt hoofdrolspeler Henry Townsend zich voornamelijk in en rondom zijn appartement in Ashfield, een stadje gelegen in de buurt van het welbekende, gezellige vakantieoord dat survival-horror liefhebbers in het verleden al vele angstaanjagende momenten bezorgd heeft.
Los van deze toch wel ingrijpende locatie-switch is ook de implementatie van de first-person view opvallend. Deze wordt overigens alleen toegepast in Henry's appartement; alle activiteiten buiten de deur worden gewoon vanuit third-person vertoond.

STEEKWOORDEN

In de preview weigerde ik de verhaallijn prijs te geven en ook nu wil ik er niet te veel over kwijt. Jullie zullen het met een paar steekwoorden moeten doen want geloof me, ook in deel 4 wil je het mysterie in je eentje ontrafelen. Ik zeg alleen maar 'nachtmerries', 'in de steek gelaten baby', 'door een cult gerund weeshuis', 'flat is moeder' en 'wraak'. Daarmee heb ik voor de diehard fans eigenlijk al te veel verklapt, al zul je in de ruim tien uur durende game meer dan eens verrast worden door het bizarre verloop van 't verhaal.



Heel verstandig van dat konijntje. Je wilt niet zien waar die buis straks allemaal in gaat.



"Ik dacht vroeger dat pool-biljart met sneeuwballen was"

BEKLEMMEND

Naast het plot schuilt de kracht van de Silent Hill-franchise vooral in de immer beklemmende sfeer. De verbluffende graphics, de macabere sounds en het soms irritante maar voor een game als dit uiterst toepasselijke camerawerk zorgden er voor dat je diepste angsten naar boven kwamen zonder ook maar één monster te hoeven aanschouwen. De voorgaande delen oefenden een flinke invloed uit op de menselijke psyche en ook nu is het niet veel anders. Schitterend vormgegeven omgevingen, geluidseffecten die je de rillingen bezorgen en een veelvoud aan bizarre schepsels, geven je ook nu meer dan eens een uiterst onbehaaglijk gevoel.

VERVELING

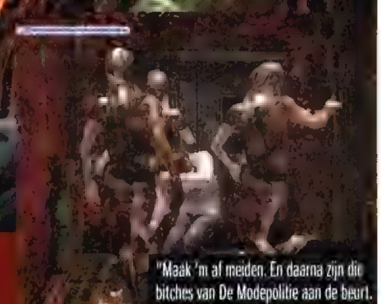
Waarom The Room dan toch een lagere beoordeling krijgt dan de voorgaande drie delen? Wel, er zijn ditmaal een aantal dingen die me toch wat tegenstaan.
Zo zul je, vanaf het moment dat je op pakweg vijftig, zestig procent van de game zit, meer moeten backtracken dan je lief is. Steeds weer geconfronteerd worden met dezelfde omgevingen gaat op den duur vervelen en zelfs irriteren, zeker als je in ogenschouw neemt dat het verrassingselement in dit type games een grote rol speelt.
Nu wil ik de mensen van KCET niet direct betichten van luiheid maar ze hadden de omgevingen vanaf de tweede helft van de game best wat gevarieerder kunnen maken.

KNUPPEL

Een ander punt waar ik niet al te blij mee ben, is dat de nadruk nu wat meer op de gevechten en minder op de puzzels gelegd is, en dat is vooral jammer omdat het knokken na een paar uur vrij eentonig begint te worden, terwijl het beperkt aantal puzzels ook niet afwisselend en uitdagend genoeg is. Het feit dat je ondanks een veelheid aan wapens met slechts een honkbalknuppel bijna de hele game kunt doorlopen, geeft ook aan dat de moeilijkheidsgraad in vergelijking met de voorgaande delen een flink tandje is teruggeschroefd. Wellicht hoopt men hiermee de massa te kunnen bereiken maar ik denk dat dit ijdele hoop is. Een game als Silent Hill spreekt nu eenmaal een apart slag gamers aan en zal denk ik nooit een groot publiek kunnen pakken.
The Room greep deze doorgewinterde survival horror-liefhebber in ieder geval minder bij de strot dan deel 2 en 3 deden, ondanks het feit dat er voldoende momenten in voorkwamen die me een paar slapeloze nachten bezorgd hebben. Het is en blijft meeslepende shit hè.



De draad van de hoorn ligt links van het toestel. Brrr, da's nou weer typisch Silent Hill hè.



"Maak 'm af meiden. En daarna zijn die bitches van De Modepolitie aan de beurt."

"THE ROOM GREEP DEZE DOORGEWINTERDE SURVIVAL HORROR-LIEFHEBBER MINDER BIJ DE STROT DAN DEEL 2 EN 3 DEDEN."



Die maakt effe kennis met het axe-effect!

KCET • KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI.COM/SILENTHILL4

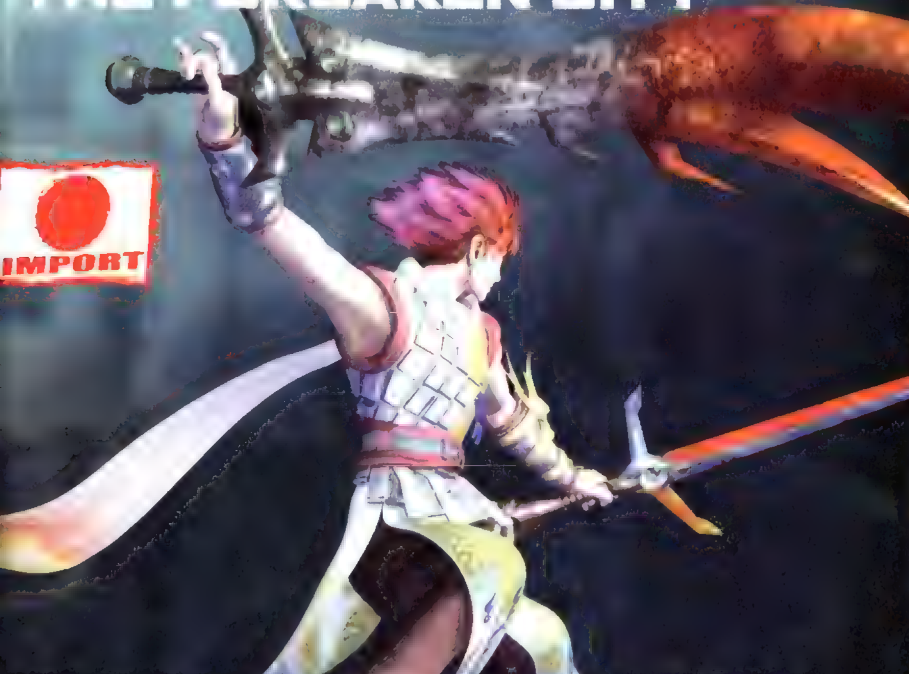
GENRE: SURVIVAL HORROR • SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


"PARANORMALE TOPPER" 8,5
"SPEELT ALS EEN DROOM" 93%
"LIEFDE OP HET EERSTE GEZICHT" 8,5
SECOND SIGHT
As John Vattic, experience an intense psychological journey where the past plays into the hands of the future, a mind-blowing mix of stealth, gunplay and incredible psychic powers.
Stealth
Telekinesis
Projection
Psi Blast
PlayStation 2
Second Sight
16+
Engaging dual-timeline blockbuster story, taking you from top secret research facilities to the wastelands of Siberia
7 Incredible psychic abilities: Telekinesis, Healing, Charm, Psi Attack, Psi Blast, Projection and Possession
Bend reality to your will with fully interactive physics
Combine psi powers, weapon combat and stealth, to solve any situation
out now.
www.codemasters.nl/secondsight
XBOX
PlayStation 2
FREE RADICAL
Codemasters
GENIUS AT PLAY

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | SCORE 88

STEVEN: Ik vind Bujingai echt heel wreed en ik weet zeker dat velen het met mij eens zullen zijn. Jammer genoeg loopt de game door wat minpuntjes net de Gold Award mis.

BUJINGAI
THE FORSAKEN CITY



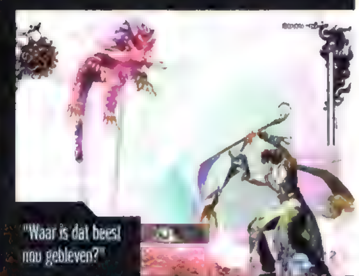
IMPORT



"Ik moest wel kloppen want de bel doet 't niet."



"He truthola, hou die Chinese tekens bij je!"



"Waar is dat beest nou gebleven?"



Dat vind ik bij die hockeydames ook maar niks. Geen slipjes maar van die wielrenbroeken onder hun rokjes.

Ik had al mijn hoop op Bujingai gevestigd om de leegte die Ninja Gaiden heeft achtergelaten op te vullen. Geen simpele opgave, aangezien ik tegenwoordig geen stuk meer schrijf zonder het over deze game te hebben.

Als je Bujingai bekijkt op de voor dit soort spellen belangrijke onderdelen, namelijk het verhaal, leveldesign, en gameplay, dan slaagt deze titel er slechts op één gebied in om met Ninja Gaiden mee te komen. Gelukkig is dit wel het belangrijkste onderdeel: de gameplay. Maar daar wil het later over hebben, laten we eerst het verhaal en het leveldesign bekijken.

OPPERVLAKKIG

Het feit dat jouw personage (de in wu shu gespecialiseerde Lau) geen tekst heeft, maakt al enigszins duidelijk dat er geen diep plot schuilgaat achter Bujingai. Uitgever Bam! Entertainment is niet verder gekomen dan een beste vriend die een demon is geworden, een ontvoerd meisje en een vermoorde meester. Niet echt inspirerend dus maar evengoed vermakelijk, mede dankzij de mooie en stijlvolle computeranimaties die zo nu en dan langskomen.
Wat betreft uitdagende levels laat Bujingai het eveneens grotendeels afweten. Je bent voornamelijk bezig alle vijanden te verslaan, om zo de deur naar het volgende gebied te openen. Een enkele keer moeten er een paar magische stenen worden gezocht of standbeelden vernield, maar verder niets opzienbarends.
Slechts drie van de acht levels weten echt boven de rest uit te stijgen en een blijvende indruk achter te laten. Ook grafisch laten de levels te wensen over en hadden ze zeker meer detail mogen bevatten.

GESLAAGD

Toch vind ik Bujingai zeer geslaagd. De nadruk ligt immers op de spetterende actie, de rest (het verhaal en het leveldesign) zijn in dit geval slechts bijzaken. Alles draait om de twee zwaarden waarmee Lau, redelijk simpel, spectaculaire aanvallen uitvoert.
Je begint een combo met de standaard reeks aanvallen. Met een druk op een andere knop open je de deur naar vier mogelijke opvolgingen binnen jouw combo.
Je kunt er voor kiezen om het gevecht in de lucht af te maken, 360 graden om je heen te slaan, een magische aanval uit te voeren (gekozen uit jouw verzamelde spreuken) of een hele zieke trapreeks op de vijand los te laten.
Verder kan je extra schade aanrichten door deze combo's als counter uit te voeren, en door magische aanvallen op te vangen en terug te kaatsten. Ook zijn jouw vaardigheden op verschillende gebieden sterker te maken door shit te verzamelen en verdedig je automatisch totdat de daaraan gekoppelde meter leeg is... origineel en doeltreffend!

VETTE SCORE

Even belangrijk als hoe lekker dit alles speelt, is hoe ongelooflijk mooi de actie er uit ziet.

"IEDEREEN DIE NET ALS IK FAN IS VAN HONGKONG FANTASY EN MARTIAL ARTS FILMS ZAL HIER VERSCHRIKKELIJK GOED OP GAAN."

Glimmende windstromingen en flitsende lichtstralen vullen het volledige scherm als jij in een zwaardgevecht verwikkeld bent met een of andere demonische monnik.
Iedereen die net als ik fan is van Hongkong fantasy en martial arts films zal hier verschrikkelijk goed op gaan.
Ik had deze game daarom ook zo graag een hele vette score willen geven. Nu is een 88 natuurlijk een prachtig cijfer, maar ik had er zonder problemen nog een schepje bovenop willen gooien. Maar eerlijk is eerlijk... dat verdient deze titel niet. Het niveau van Ninja Gaiden (jaaaaa, daar ga ik weer) wordt simpelweg niet gehaald en zelfs aan Devil May Cry (het eerste deel natuurlijk) kan Bujingai net niet tippen.
Wel schaart de game zich netjes naast mede hack and slash topper Otogi, om zo Shinobi en Nightshade achter zich te laten.
Ik hoop dat deze ietwat omslachtige vergelijkingen duidelijk maken wat je van de game kan verwachten.

GENRE: ACTION

LIJP IN LEIPZIG

GAMES CONVENTION DAVEREND SUCCES

Omdat de ECTS al enkele jaren worstelt met een slecht imago en steeds meer grote uitgevers weigeren hun spellen daar te tonen, proberen de Britten met een nieuwe beurs (zie pag. 58) het tij te keren. Dit was echter niet de bestemming van Jan en Jeroen; zij vlogen naar Leipzig waar voor de derde achtereenvolgende keer de elk jaar populairder wordende Games Convention gehouden werd.



Even buiten het historische centrum van de Oost-Duitse stad Leipzig ligt de Leipziger Messe, een groot beurscomplex waar van 19 tot en met 22 augustus de Games Convention werd gehouden, een consumentenbeurs waar alle grote jongens van de gamesindustrie met groot materieel naar afgereisd waren. Kosten nog moeite waren gespaard want de Games Convention wordt inmiddels uitermate serieus genomen.

Nintendo's stand was vrij open en men had een DJ ingehuurd die de hele dag diverse hippe muziek draaide.

Xbox had een groot podium alwaar Fable en Forza te spelen waren. Daaraan vast zat een soort kooi die bestond uit twee verdiepingen waar zich de rest van de Xbox line-up bevond.

De stand van PlayStation 2 was bijzonder en bestond uit verschillende thema's. Zo was er een soort van nagebouwde metro, een sportkleedkamer en diverse opnamestudio's, alwaar je Singstar en DJ Decks & FX kon spelen.

Ook developers lieten zich van hun beste kant zien. Zo had Activision een grote half pipe neergezet en Konami een Enthusia Racing kartbaan.

In die vier dagen bleken meer dan 105.000 bezoekers de Games Convention bezocht te hebben en daarmee is het record van vorig jaar weer gebroken. We kunnen dus wel concluderen dat de Games Convention z'n plek inmiddels heeft veroverd en na de E3 en de Tokyo Game Show [illegible]



Sony's antwoord op de DS.



Het was er druk, maar niet te. Hier kon je tenminste, in tegenstelling tot de E3, je onderbroek uit je bilnaad trekken, zonder gelijk drie mensen omver te kegelen.

BLINX 2 - XBOX



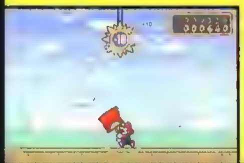
Microsoft weet kennelijk niet van opgeven. Blinx was nou niet echt een van hun beste en meest succesvolle spellen en toch krijgt het een vervolg.

We hebben de Co-op mode even tot ons genomen en waren aangenaam verrast. Samen los je puzzels op en dien je vijanden te verslaan. Wat ons opviel was dat er tijdens een soort van tussenbaas-gevecht er bij één speler een keuze in beeld verscheen. Een pauze- én vooruitspoel-optie hing in de lucht en het was aan de speler om een keuze te maken. Koos je verkeerd dan verloor je energie, een goede keuze leverde je een voordeeltje op tijdens het gevecht.

Blinx lijkt zich te gaan revancheren.

MARIO PARTY ADVANCE - GBA

Heb je Wario Ware al gespeeld? Zo ja, dan weet je dat mini-games die elkaar in rap tempo opvolgen uitermate leuk kunnen zijn.
Mario Party heeft ook mini-games, ze wisselen elkaar alleen niet snel genoeg af. De versie die wij speelden op de beursvloer leek niets met Mario Party van doen te hebben. Wij hadden een verkleind Mario Party spel verwacht met spelbord en competitieve mini-games. Wat we kregen was een menu waarin we mini-games konden spelen zoals: wapper ballonnen naar een speldenbol, pik zwemmende aapjes op in een bootje of spring via wolken zo snel mogelijk naar de finish.



Ook konden we kiezen om de gadgets van Professor E. Gad (bekend van Luigi's Mansion) te testen. Dan zat je dus naar een ventilator te staren of schapen te tellen. Juist... erg vermakelijk (NOT).



Het is groen en vindt gamen heel plezierig? Een joy pad. Hahahaha!

MECHASSAULT 2: LONE WOLF - XBOX

Wij voorspellen een nieuwe Xbox Live hit en hij heet MechAssault 2: Lone Wolf. Nu zijn de Mechs hier niet zo heel erg populair, maar Lone Wolf zorgt voor zulke frisse en funny gameplay dat verslaving op de loer ligt. Natuurlijk kun je weer knallen in zwaarbewapende gigantische stalen reuzen maar nieuw is de mogelijkheid om uit je Mech te stappen, waarna zich een soort van gameplay manifesteert die een beetje doet denken aan BF 1942. Zo kun je tanks, vliegtuigen en andere voertuigen commanderen en gebruiken in je strijd. Je kunt vijandelijke Mechs hacken en vervolgens overnemen. Je kunt aan een helikopter gaan hangen om van A naar B te gaan. Je kunt een vijandelijk Mech besluipen en stiekem de schietstoel activeren zodat de inzittende eruit wordt gelanceerd. Al deze nieuwe elementen zijn perfect geïmplanteerd in de explosieve Mech gameplay waarbij werkelijk alles kapot te knallen is.



COSSACKS 2 - PC

Cossacks 2 was de grote afwezige op de E3 maar in Leipzig was ie er wel, op de stand van CDV. En het was eigenlijk best wel pijnlijk om te zien hoe deze strategiegame inmiddels links en rechts is ingehaald door de concurrentie.
Grafisch ziet het er inmiddels gedateerd uit en de gigantische hoeveelheid legers (in Rome: Total War perfect verbeeld) plakken nu clownesk op elkaar als een grote brei armpjes en beentjes. Tja, 64000 poppetjes in het scherm, dat gaat misschien ook wel (te) ver?
Qua basic gameplay steekt het spel natuurlijk wel goed in elkaar. Er zijn zes Europese naties met verschillende upgrades, 150 verschillende eenheden en 180 verschillende gebouwen. Het spel is opgedeeld in zes verschillende campagnes met diverse missies, en de veldslagen worden verlevendigd door filmpjes van echte acteurs in Napoleon kledij onder in beeld. Dat ziet er grappig uit maar ook een beetje old skool.
De gameplay lijkt dus opzeker fun te worden, alleen had deze game gewoon allang uit moeten zijn.



MARIO TENNIS - NGC

Met gemengde gevoelens kijken we terug op dit spelletje. De powerups staan zo centraal dat het tennisspel zelf een beetje naar de achtergrond verdween. Ballen waarvan je dacht dat ze overduidelijk een punt zouden opleveren, werden met een druk op de knop binnen gehouden. Dit soort powerups mogen best, als er maar logica achter zit. Maar hoe je in dit spel een powerup tot je beschikking kreeg, was in veel gevallen onduidelijk. Zo had je dus regelmatig het idee in een gevecht beland te zijn dat je nooit kon winnen.
Wel zag het er allemaal erg sprankelend uit en bewogen de personages zich uitermate vloeiend over de diverse digitale tennisvelden. Het was ons alleen iets te veel party en iets te weinig tennis en dat kan nooit de bedoeling zijn. Toch?





Volgend jaar geen Boothbabe- maar een Bühnefrauen special.

OOK NAAR LEIPZIG?

Volgend jaar vindt de Games Convention plaats van 18 tot en met 21 augustus. En natuurlijk weer in de Leipziger Messe. Kaartjes kunnen aan de deur gekocht worden en kosten slechts 10 Euro. Een avondkaart (geldig vanaf 15.30) is er al voor 4,50 Euro en voor kinderen tussen de 6 en 12 jaar kost een kaartje 3,50 euro.



Wie moest schijten op de Silent Hill stand, liep het dun door de broek.

OUTRUN - XBOX

Tig jaar na dato komt er eindelijk een vervolg op een van de tofste arcadehal racers aller tijden. Iedere veteraan heeft deze game gespeeld en deel 2 wordt geheel in stijl tot leven gewekt. Dat betekent arcade gameplay en niet al te heftige graphics. Het ziet er old skool uit en dat past ook wel bij deze game.
Er staan je acht verschillende Ferrari's ter beschikking en er zijn vier spelmodes: OutRun, Time Attack, Versus en Mission Mode.
De OutRun mode is de arcade-versie waarbij de gebruikelijke checkpoints gehaald moeten worden en je punten verdient op basis van rijstijl. Time Attack is zo snel mogelijk gassen. Versus is online racen met maximaal vier andere Xbox-Live spelers.
Ook is er het scoreboard waar je de beste ronden met elkaar kunt vergelijken, en ghost runs die je kunt downloaden. De Mission mode is groot; hier voer je opdrachten uit die verdeeld zijn over meer dan honderd racemissies.



De game lijkt ons best plezierig maar ook een beetje oppervlakkig. Daarnaast is de concurrentie moordend met NFS: Underground 2, Flat-Out, Burnout 3, Forza en Midnight Club 3.



Ze haalt ons de woorden uit de mond.



Da's nou smerig: midden in de menigte een puist uitknijpen!

THE REGIMENT - PS2 / PC

Een nieuwe titel van Konami die we niet konden spelen maar alleen mochten bekijken, was The Regiment. Een actievol schietspel waarbij jij als speler de rol van een goedgetrainde soldaat van een speciale eenheid aanneemt.
Dit klinkt allemaal heel cliché maar The Regiment doet een stuk minder gewichtig en pakt alles op een even vanzelfsprekende als plezierige manier aan. Je hoeft geen moeilijke opdrachten aan je teamleden door te geven. Nee, dit maal ben jij de held die als eerste een kamer binnenstapt en gijzelaars gebiedt op de vloer te gaan liggen. Jouw teamleden geven je simpelweg rugdekking en ruimen alle terroristen uit de weg die jij over het hoofd hebt gezien.
In The Regiment werk je een aantal scenario's af die fictie en realiteit met elkaar laten versmelten. Het zijn dan ook scenario's die of al gebeurd zijn, nu actueel zijn of in de toekomst plaats kunnen vinden. Denk aan terroristen die het Londense metro-netwerk hebben veroverd of het Parlementsgebouw hebben ingenomen.
Ieder scenario bestaat uit een aantal missies die eigenlijk allemaal hetzelfde behelzen. In de eerste missie moet je bijvoorbeeld de bovenverdieping van een gebouw leegruimen terwijl een tweede missie je door de achterdeur het gebouw laat binnenvallen. Deze missies vinden overigens allemaal op hetzelfde moment plaats en jij speelt dus in je eentje een bestorming van een gebouw na.
Daarbij moet je wel jouw opdracht naar behoren uitvoeren, dus niet bijvoorbeeld vanaf de benedenverdieping naar boven lopen. Hier is een ander team bezig en men houdt geen rekening met jou. Ze zullen je dan ook zonder pardon neerschieten.
De release van The Regiment staat gepland ergens in 2005. We hopen binnen niet al te lange tijd meer over het spel te kunnen vertellen.



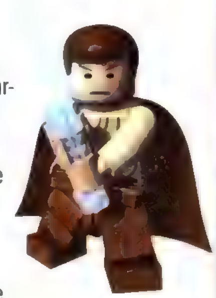
EARTH 2160 - PC



Het probleem met de Earth serie was dat de makers het zo bizar ingewikkeld maakten (zo'n driehonderd verschillende units waren samen te stellen, zodat je je een weg moest banen door ontelbare menuschermpjes), dat je er eigenlijk al meteen doodmoe van werd.
Earth 2160, het vervolg op Earth 2150, speelt een stuk relaxter en kan daarom wel eens een grotere doelgroep aan zich binden. De graphics zien er echt bizar gedetailleerd uit waarbij rookeffecten en laserstralen zo mooi in beeld komen dat het meer lijkt of je met een 3D shooter te maken hebt dan met een RTS.
Ook de supercoole units, van blinkende mechs, tot ruimtescheepjes, droids en mechanisch afweergeschut, schreeuwden om aangeklikt te worden en te commanderen. Ook de settings ogen fotorealistisch fraai.
Hopelijk houdt Reality Pump de gameplay dit keer inderdaad wat meer laagdrempelig.

LEGO STAR WARS - PS2/ XBOX / PC

Sommigen van ons zijn Star Wars freak en anderen hebben een zwak voor Lego. Een mooie combinatie op papier dus, dat Lego Star Wars. Het spel bleek ook in de praktijk bijzonder vermakelijk. We speelden de twee-speler optie door en konden meerdere malen onze lachspieren op de proef stellen.
Het spel start in een soort kroeg alwaar drie deuren naar échte spelonderdelen leiden. We hadden echter zo ontzettend veel lol in die kroeg dat we vergaten dat je ook missies kon spelen. De opzet was vrij simpel waarbij de aanvalsknop tevens diende als verdedigingsknop. Iets dat veelal fout gaat maar nu eens bijzonder goed was uitgewerkt. Ook bezitten de Jedi Lego mannetjes de mogelijkheid om hun Jedipowers te gebruiken... om bijvoorbeeld Lego bloempjes te laten trillen!? Maar het leukste was nog wel het feit dat als je dood was, je binnen enkele seconden weer in elkaar werd gezet en je avontuur kon vervolgen. Verrassend fris.



LEIPZIG SHOW WINNAARS

- **Best PC-Game:** Settlers Heritage Of Kings (Ubisoft)
- **Best PS2 Game:** Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami)
- **Best Xbox Game:** HALO 2 (Microsoft)
- **Best GBA Game:** The Legend of Zelda: The Minish Cap (Nintendo)
- **Best GameCube Game:** Resident Evil 4 (Capcom)
- **Best Mobile Game:** Port Royal (Elkware / T-Mobile)
- **Best Online Game:** World of WarCraft (Blizzard / Vivendi Universal)
- **Best Graphics:** Gran Turismo 4 (Sony)
- **Best Gameplay:** Pro Evolution Soccer 4 (Konami)



Als Matthäus niemand een gele kaart aan kan smeren, hoeft 't voor hem allemaal niet.

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS - PC



The Settlers: Heritage Of Kings is alweer het vijfde deel in de Settlers serie die nergens zo populair is als in Duitsland. Duitsers hebben iets met bouwen en hard werken en dat komt inderdaad goed tot uiting in deze RTS/Sim.
Net als in de voorgaande series is het draaiende houden van je economie en alle beroepen die daar bij komen kijken, de sleutel tot succes. Mijnen zorgen voor stenen, met stenen kun je weer dingen bouwen, graan wordt geoogst en gaat naar de boer die er brood van bakt zodat je soldaten te eten hebben enzovoorts.
Dit alles komt enorm gedetailleerd tot leven. Zo kun je uitzoomen tot in de bekende adelaarsview en inzoomen tot aan de appels die in de bomen hangen. Ook zie je daadwerkelijk wat er geproduceerd wordt en hoe dat gebeurt. Een kanon produceren? De smid giet zijn borrelende ketel met kokend metaal in de mal, de vorm wordt er vervolgens opgedrukt, daarna gaat de mal via takelwerk naar een andere kant, alwaar het kanonnetje er uit rolt] en dat geeft het spel enorm veel levendigheid mee.

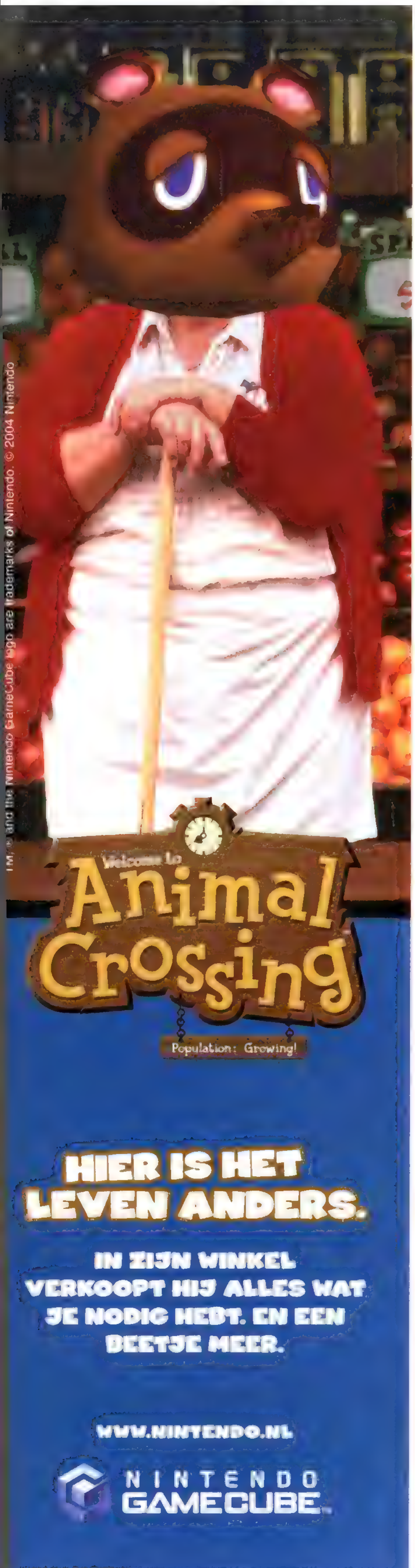
FIFA INTERACTIVE WORLD CUP - XBOX

Moest EA vorig jaar nog niets van Xbox Live weten, dit jaar werd op de E3 de vredespijp gerookt en op de Game Convention werd de samenwerking nog meer kracht bijgezet. Afgevaardigden van de Wereldvoetbalbond FIFA, Electronic Arts én Microsoft stonden gedrieën glimmend van blijdschap naast elkaar om aan te kondigen dat men van start gaat met een nieuwe competitie: de FIFA Interactive World Cup. Daarnaast wordt Xbox de officieel gelicenseerde videogameconsole van de FIFA World Cup 2006.

De FIFA Interactive World Cup bestaat uit een reeks toernooien waarin EA's FIFA Football via Xbox Live in het zonnetje wordt gezet. De FIFA Interactive World Cup gaat dit jaar van start; waarbij van oktober tot december van dit jaar zes continenten worden bezocht. De finale zal in december 2004 worden gespeeld op het FIFA Player of the Year Gala in Zurich (waar de PU natuurlijk bij zal zijn).

ROTSCHOP

Het drie maanden durende toernooi wordt op Xbox Live gespeeld. In elke ronde strijden spelers tegen elkaar. Tussen de ronden door vinden er diverse echte voetbalevenementen plaats, vol oefeningen, tips en tricks van internationale voetbalexperts. Verder staan er diverse gastoptredens, prijzen en muzikale verrassingen gepland tijdens de tour waarover Microsoft en EA helaas op dit moment nog weinig wilden loslaten.
Om een en ander kracht bij te zetten, waren niemand minder dan Lothar Matthäus en Andreas Brehme ingevlogen om voor de camera te lachen, een Xbox omhoog te houden en de spelcomputers te signeren. Daarna stonden ze de pers te woord en kon men met Der Lothar op de foto. Omdat Jan echter een paar jaar geleden tijdens een FIFA workshop in Frankrijk een rotschop van deze beroemde Germaan had gekregen, bedankten we uiteraard voor de eer.



IMPERIAL GLORY - PC

Deze RTS van de makers van Commandos en Preatorians zou Cossacks 2 wel eens de oren kunnen wassen. De game speelt zich af in het begin van de 19e eeuw en volgt het Rome: Total War principe waarbij management turn-based plaatsvindt op een kaart en de gevechten in realtime. Daarbij kies je uit vijf machten: Pruisen, Engelsen, Hongaren, Russen en Fransen. Iedere natie is perfect nagemaakt met unieke eenheden, fraai lijkende uitrusting en prachtig gelijkende wapens. Naarmate het spel vordert, vinden ontwikkelingen plaats waardoor wapens en andere elementen upgraden. Daarnaast worden ook de zeeslagen voor de verandering eens niet overgeslagen waarbij je je vijand naar de kelder kunt jagen of schepen kunt enteren. Het ziet er voorts allemaal supertof uit, volledig in 3D. Zo had Cossacks 2 misschien wel moeten worden!





In die van Jeroen zat Shandy hoor.

BATEN KAITOS - XBOX

Baten Kaitos is een rollenspel waarbij kaarten een grote rol spelen. Een aanval alsmede een verdedigende beweging voer je uit door kaarten te trekken. De gevechten zijn vrij statisch en je handelt om beurten. Tijdens jouw beurt kies je een kaart waarmee je een actie wilt ondernemen. Kaarten zijn ook te combineren. Denk aan twee zwaard kaarten voor een dubbele aanval. Hetzelfde geldt voor de verdediging. Tijdens een aanval van de tegenstander zul je kort de mogelijkheid hebben om een kaart te kiezen die je helpt bij de verdediging. Helm of harnas kaarten zorgen dat je minder schade oploopt en zwaard kaarten zullen sommige aanvallen pareren. Baten Kaitos doet genoeg dingen die het erg interessant maken voor rollenspelliefhebbers.



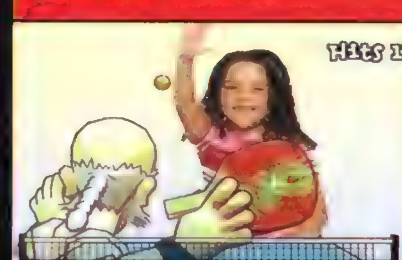


LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE - NGC / PS2 / XBOX

Zo enthousiast als we zijn over The Battle For Middle-Earth, zo zetten we onze vraagtekens bij The Third Age.
Deze RPG is te omschrijven als Final Fantasy in Middel-Aarde. Turn-based battles in het Lord Of The Rings universum dus, waarbij je diverse locaties uit de drie films aandoet en vecht met allerlei monsters.
Er wordt gefluisterd dat je ook de kant van Sauron kunt spelen (unlockable) maar niets is nog bevestigd.
De muziek en de monsters zijn meesterlijk, de gameplay zelf heeft nog wat fine-tuning nodig. Vooral op het gebied van de A.I. schortte er nogal wat aan.
Wel leuk is dat je met een party van Middle-Earth karakters speelt maar nu eens niet de bekende filmcast. Wel maken Aragorn en Gandalf af en toe hun opwachting als special guests om Orcs flink aan reepjes te slashen.
Het kan dus nog alle kanten op met deze game...

EYE TOY PLAY 2 - PS2

Het heeft even geduurd maar er is inmiddels een vervolg op het grappige spelletje Eye Toy Play in de maak. De opvolger heeft globaal dezelfde soort spelletjes maar ze zijn net even anders uitgewerkt. We hebben niet alles uitvoeng kunnen testen maar datgene wat we speelden was bijzonder vermakelijk.
[illegible]





"Wat zeg je? Past m'n schoonmoeder er al met één keer opvouwen in?"

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT - PS 2 / XBOX

Het is een beetje de goden verzoeken om een van origine 2D vechtspel naar 3D over te zetten. Ten tijde van de PSone probeerde Capcom het met de Street Fighter serie maar slaagde daar allerminst in. Nu probeert Capcom's eeuwige concurrent SNK het met de King of Fighters serie.
Na het spelen van de game kunnen we niet anders concluderen dan dat ook SNK er niet helemaal in weet te slagen om haar geliefde serie om te zetten naar de derde dimensie. De personages zien er bijzonder fraai uit en bewegen soepel over het scherm maar die bewegingen komen gewoon niet goed tot hun recht in deze nieuwe wereld. Misschien dat SNK het allemaal nog om weet te gooien maar onze eerste indruk was gewoon niet goed.





Die dacht dat ie eindelijk een interactieve Bratwurst-bestellijn te pakken had.

INTERVIEW MET MASASHI TSUBOYAMA / AKIRA YAMAOKA - SILENT HILL 4

Tijdens het bezoek aan de Games Convention kregen we de mogelijkheid om rond de tafel te zitten met Masashi Tsuboyama en Akira Yamaoka. Respectievelijk de producer en hoofd design achter de Silent Hill serie. Voor iedereen die Silent Hill 4 nog wil spelen of aan het spelen is... het onderstaande interview kan een aantal zaken voor je verklappen. Lezen op eigen risico dus.

PU: Tijdens het verhaal kom je erachter dat Room 302 de 'moeder' van Walter is. Waarom ziet Walter deze kamer als zijn 'moeder'?
T&Y: Het hele beeld is het volgende. De eigenlijke hoofdrolspeler is niet Henry maar Walter. Walter is geboren in die kamer, maar zijn vader en moeder vluchtten weg en lieten Walter daar alleen achter. Walter ziet die kamer nog als zijn enige veilige haven en daarom beschrijft hij het als zijn 'moeder'. Het idee komt van een Japans boek wat verhaalt over baby's die achter worden gelaten in kluisjes op stations.
PU: Gebruiken jullie dingen van je eigen kindertijd, dingen waar je vroeger bang voor was?
T&Y: Niet echt uit onze jeugd, maar de vrouw met de lange zwarte haren voor haar gezicht is een traditioneel Japans beeld. Een verhaal van vrouwen met lang haar die vermoord worden en ergens gedumpt worden, is een bekend Japans verhaal waar je kinderen mee bang maakt.
PU: Silent Hill 3 had als thema vaderliefde, welk thema kunnen we uit Silent Hill 4 halen?
T&Y: Dit keer wilden we een contrast laten zien: moeder tegenover kind. Kamer tegenover buitenwereld. Dat contrast kom je in het hele spel tegen.
PU: Vandaar de keuze voor first-person en third-person?
T&Y: Dat klopt, maar er zit meer achter. Het spel is verdeeld in een eerste helft en tweede helft. De kamer verandert van veilige haven in een nachtmerrie. Maar we wilden ook een contrast aanbrengen in hoe je het spel beleeft.
Zo speelt het first-person gedeelte in de eerste helft van het spel, heel anders dan in de tweede helft omdat jouw

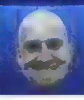


Akira Yamaoka

kamer wordt bevolkt door spoken en je dus niet meer veilig bent in je eigen kamer.
PU: Even over de stijl van deze Silent Hill. Het lijkt wel alsof jullie een heel ander spel voor ogen hadden. Was dit deel in eerste instantie wel als Silent Hill titel bedoeld of stond het los van het Silent Hill universum?
T&Y: We wilden, of beter gezegd we moesten voor onszelf het imago van Silent Hill veranderen. De weg die we nu zijn ingeslagen is een weg die we voort willen zetten. We weten niet zeker of het positief of negatief opgevat zal worden maar we geven de spelers nu wel een teken dat Silent Hill een nieuwe weg inslaat.
PU: Wat is jullie drijfveer?
T&Y: Eigenlijk wordt er constant van ons verwacht dat we iets maken. Maar het is niet als met films en boeken, dat je weet wat je te wachten staat als je eraan begint. Met games is dat anders, die bieden je een interactief aspect. Op dit moment wordt die interactie niet goed benut. Wij willen een spel maken waarbij de interactie goed is uitgewerkt. Dat is onze drijfveer.
PU: Doelen jullie op de Nintendo DS?
T&Y: De interactiviteit van de Nintendo DS is eenzijdig en dat willen wij niet. Waar wij naar op zoek zijn, is een emotionele interactie. Wij willen mensen laten voelen en denken. De volgende Silent Hill wordt op de next-gen spelcomputers uitgegeven.
Voor zowel de spelers als voor ons is de introductie van alweer een nieuwe Silent Hill iets te veel van het goede. Bovendien is de hardware van vandaag de dag gelimiteerd en we willen iets nieuws aan de spelers meegeven dat op dit moment niet kan.
PU: Heeft dit te maken met de emotionele interactie?
T&Y: Nee. Die emotionele interactie zou net zo goed kunnen op de PS2 als op de PSone. Maar er zijn meerdere zaken die we willen ontdekken. Wat precies, hangt van de hardware af, wat het allemaal aankan. Maar we gaan niet vertellen wat je allemaal kunt verwachten van een volgende Silent Hill. Het zal in ieder geval iets heel anders zijn maar als we dit nu gaan vertellen, hebben we het al verraden.



Koninklijke Marine
EEN ZESDE ZINTUIG VOOR RAKETTEN.
ONMISBAAR ALS JE GEVECHTSVLIEGTUIGEN HUN WERK MOET LATEN DOEN.
WETEN WAAR JE MEE BEZIG BENT. DE MARINE.



STEVEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	9	86

Nu er ook een twee-speler optie is toegevoegd, kan ik gerust stellen dat Gradius V alles biedt wat je van een shoot'em up uit het topsegment mag verwachten.

GRADIUS V



Er zijn een paar vette titels van Konami in aantocht. Wat dacht je van MGS 3: Snake Eater, Enthusia Professional Racing, Silent Hill 4... en Gradius V. Die laatste waren jullie toch niet vergeten hè?

Ik heb enkele nummers terug een zeer positieve preview geschreven... en die ga ik nu vervolgen met een zeer positieve review want dit nieuwste deel in deze langlopende shoot'em up reeks verdient 't gewoon.
Ik heb mijn preview er nogmaals bij gepakt, zodat ik allereerst effe kan reageren op een aantal dingen die ik daar in meldde. Zo schreef ik dat, in tegenstelling tot de meeste shooters, het verhaal een belangrijke rol ging spelen.
Nou, dat doet het dus niet. Er zitten weldegelijk mooie filmpjes in de game en hier en daar krijg je een beetje dialoog voor je kiezen maar om nu te spreken van een overduidelijk aanwezig verhaal...
ik dacht het niet. De afwezigheid van een noemenswaardig plot (een buitenaardse dreiging telt niet in mijn boekje) is wat mij betreft bij deze game echter geen enkel probleem en doet niets af aan de ervaring.

MOEILIJK

Een ander element waar ik al voor waarschuwde in de preview is zoals verwacht wel overduidelijk aanwezig. Ik heb het natuurlijk over de pittige moeilijkheidsgraad van de game. Shoot'em ups staan bekend om hun uitdagende gameplay en Gradius gooit daar nog effe lekker een schepje bovenop.
Je moet echt wel wat ervaring met dit type games hebben, wil je jezelf niet helemaal rot schrikken als je 'm voor het eerst speelt. Oog-handcoördinatie en reactievermogen bepalen of je überhaupt voorbij het eerste level komt.



Het oliebollen level staat garant voor het nodige vuurwerk.

POWERUP SYSTEEM

Zo, dan ga ik er nu vanuit dat ik alle groentjes heb afgeschrikt en kan ik mij richten tot de hardcore doelgroep waar Gradius V voor bedoeld is.
Begrijp me niet verkeerd, voor jullie is de game absoluut goed te doen maar zelfs de diehards zullen regelmatig hun klamme handen aan hun broek afvegen... zoals het hoort!
Je kan het je wel wat makkelijker maken door de juiste type schoten te selecteren voor jouw speelstijl. Voor eenieder die de preview heeft gemist of nog nooit een eerder deel van de Gradius reeks heeft gespeeld, zal ik zo kort en simpel mogelijk proberen uit te leggen hoe het powerup systeem in elkaar steekt.
Er staan zes verschillende uitbreidingen voor jouw schip in een reeks onder aan het scherm. Als je een powerup oppikt die verschijnt na het neerhalen van bepaalde vijanden, dan kan je de meest linker uitbreiding (extra snelheid) activeren. Wil je bij de krachtigere uitbreidingen komen (die rechts staan) zoals een dubbel schot en lasers, dan moet je meerdere powerups opsparen.
De belangrijkste uitbreiding is de glimmende bol die achter je schip aan zweeft, de zogehete multiple, die identieke schoten als jouw schip afvuurt. Je kan er hier meerdere van activeren om zo flinke schade aan te richten.
Je kan aan het begin van het spel ook nog eens kiezen uit vier verschillende reeksen van uitbreidingen, hetgeen de nodige strategie met zich mee brengt. Hiermee verandert niet de te activeren uitbreiding maar bijvoorbeeld wel de vuurrichting van de raketten en de manier waarop de multiples jou volgen.

ALLES WAT JE WILT

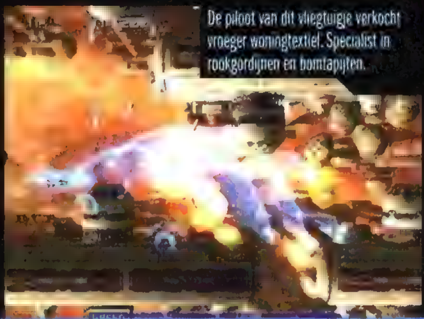
Zeker nu R-Type de handdoek in de ring heeft gegooid, moeten we zuinig zijn op de overgebleven shoot'em up franchises. Los van Gradius V zou ik eerlijk gezegd niet eens weten wanneer we weer een complete buitenaardse vloot aan gort mogen knallen.

> "DE GAME SPEELT ALS EEN TREIN, ZIET ER GOED UIT, IS UITDAGEND EN HEEFT EEN GEWELDIG POWERUP SYSTEEM."

Maar niet alleen de afwezigheid van concurrentie zorgt voor mijn waardering voor Gradius V. Dit nieuwste deel biedt simpelweg alles wat je wilt van een shoot'em up.
De game speelt als een trein, ziet er goed uit, is uitdagend en heeft een geweldig powerup systeem. En als toefje op de taart is Gradius voor het eerst in de geschiedenis van de serie voorzien van een twee-speler optie.



Reis door het lichaam van iemand die een maand lang bij McDonalds heeft gegeten.



De piloot van dit vliegtuigje verkocht vroeger woningtextiel. Specialist in rookgordijnen en bomtapijten.



Het favoriete level van vele professoren in de experimentele geometrie en onderhoudsmonteurs van verwarmingsketels.

KCET • KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE

GENRE: SHOOT 'EM UP • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 80

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

Mede dankzij de implementatie van de first touch control lijkt EA nu eindelijk door te krijgen hoe voetbal daadwerkelijk in elkaar steekt. Het werd hoog tijd ook.

SKATE

FIFA 2005

Daar waar ik een nieuwe PES-editie het hele jaar door blijf spelen, hou ik het normaliter slechts een paar weken uit met een nieuwe FIFA-game. Daar zou nu echter wel eens verandering in kunnen komen...

Moesten we het de afgelopen paar jaar doen met lichte cosmetische ingrepen die de gameplay van de FIFA-reeks niet of nauwelijks ten goede kwamen (opgepoetste graphics en het off the ball control system bijvoorbeeld), nu is men bij EA Canada flink aan de slag gegaan met werkelijk relevante gameplay elementen. Te beginnen met de first touch control.
Ik maakte er vorige maand al melding van, en ik zal nu nog eens uitleggen wat deze toevoeging voor effect heeft op de gameplay.

MEER RUIMTE

First touch zorgt er voor dat een speler die de bal toegespeeld krijgt, middels de rechter analogestick deze een tikje in de gewenste richting kan laten rollen. De bal plakt dus niet meer aan de voet zoals in het verleden het geval was.
Heb je een directe tegenstander die bijvoorbeeld van links, achter je aan komt stormen om je de doorgang te beletten dan kun je door de stick naar rechts te bewegen de bal die kant op laten gaan, waardoor je meer ruimte voor jezelf kunt creëren en pijlsnel de diepte in kunt duiken.

HOOGSTANDJES

Nu zul je waarschijnlijk denken "ja hallo, op die manier wordt het wel heel makkelijk om de weg naar het doel te vinden", maar het zit natuurlijk wel een stukkie complexer in elkaar.
Deze beweging kan namelijk alleen goed uitgevoerd worden door spelers die beschikken over de benodigde capaciteiten. Dit geldt eveneens voor de veelheid aan schijnbewegingen en andere hoogstandjes die eveneens met de rechterstick gemaakt kunnen worden. Probeer deze moves vooral niet met stugge verdedigers want dan is de kans groot dat je tegenstander de bal verovert en vervolgens de keeper het nakijken geeft.
Met andere woorden: de individuele kwaliteiten spelen een nog grotere rol dan in de eerdere edities.

VARIATIE

Verder zijn de animaties een stuk beter uitgewerkt (je hebt nu veel minder het gevoel dat er wat animaties ontbreken bij het maken van bepaalde bewegingen), wat ook geldt voor het passing systeem. Zowel korte als lange passes zijn nu op meerdere manieren te maken, wat de variatie in gameplay absoluut ten goede komt.
Ook het vleugelspel heeft een kwaliteitsinjectie gekregen, doordat spelers die richting de zijlijn sprinten en de bal bijna over de lijn laten rollen, nu automatisch een sliding inzetten om de bal alsnog binnen te houden. Da's weer één oude bekende frustratie minder.

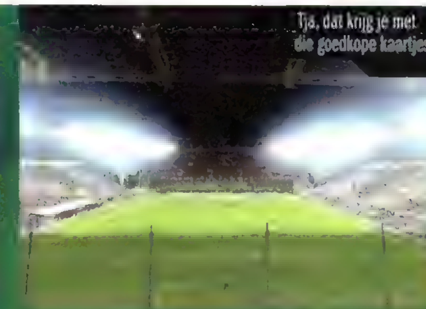
CAREER

Met 12.000 spelers, twintig leagues en veertig nationale teams (allen gelicenseerd; inclusief Nederlandse teams en spelers) gaat EA ook dit jaar weer voorop in de strijd. Sterspelers zijn realistisch weergegeven, mindere goden zijn niet echt herkenbaar maar wat verwacht je met zo'n groot spelersbestand.
De mode waar velen het lang mee zullen uithouden, is de Career mode die zo'n vijftien seizoenen bestrijkt en je als manager nog meer taken geeft dan in FIFA 2004. Je begint met een laaggeplaatst team, verzamelt een complete staf om je heen en bouwt je carrière op in de hoop benaderd te worden door een grotere club.
Alle zojuist aangestipte punten zorgen er bij mij in ieder geval voor dat ik FIFA 2005 langer zal blijven spelen dan alle voorgaande edities bij elkaar. De game is nog lang niet perfect (spelers lijken bijvoorbeeld nog steeds iets te veel te glijden over het veld), maar EA begint het spelletje eindelijk door te krijgen.
Enne, ik zie jullie binnenkort vast en zeker online voor een lekker potje voetbal, op zowel de PS2 als de Xbox.



NEDERLANDS COMMENTAAR

Niet alleen tref je in deze FIFA de hele Nederlandse competitie aan met alle goede naampjes van spelers en clubjes, ook is er Nederlands commentaar in het spel verwerkt.
Niemand minder dan Evert ten Napel en Yourie Mulder verzorgen het commentaar en doen dat soms heel erg goed maar het komt ook voor dat je met verstandsverbijstering naar het scherm tuurt. Met name Youri Mulder komt te pas en te onpas met de meest stompzinnige oneliners aanzetten.
Toch, over het algemeen is het een vermakelijk geheel en ik denk dat als EA volgend jaar wat betere tekstschrijvers inhuurt, het helemaal goed gaat komen.


Tja, dat krijg je met die goedkope kaartjes.


25 Jaar geleden mocht ik dit soort voetbalschoenen testen (de noppen op een soort draaischijfje!). Ik was daarna zes weken uit de roulatie met een spierscheuring.


Die keeper heeft z'n ADIDAS-shirt te vaak gewassen.


"Nee het is niet normaal als we tijdens de wedstrijd gearmd lopen! Nu stoppen, of ik zeep je straks niet in."

"EA BEGINT HET SPELLETJE EINDELIJK DOOR TE KRIJGEN."

EA CANADA • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

BORG

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	6	8	78

Conflict Vietnam steekt grafisch met kop en schouders boven de concurrentie uit, toch hoop ik dat dit de laatste game is die zich afspeelt in Vietnam want ik word er inmiddels een beetje chagrijnig van.

CONFLICT VIETNAM



Na twee Conflict Desert Storm delen is Pivotal Games terug met een nieuwe Conflict titel. Deze keer zoeken we de jungles van Vietnam op.



Als je heel lang in de jungle leeft, begin je vanzelf een beetje als een aap te lopen.



"Sssst... de Vietcong moet in de buurt zijn. Ik ruik die typische lucht van opgewarmde loempiasaus."



Gelijk heeft ie. Als ik zo'n toffe boomhut had gemaakt, zou ik 'm ook met m'n leven bewaken.



"Wegens een defect aan de rails, bovenleiding, wissels en nog veel meer heeft de intercity Hanoi-Luang Phabang een nog onbekende vertraging.

Het wordt druk in de jungle. Vietnam games lijken om een of andere onduidelijke reden populair te zijn want na Battlefield Vietnam, Shellshock: Nam '67, Vietcong: Purple Haze en het komende Men of Valor, krijgen we nu Conflict: Vietnam te zien. Overigens heeft deze laatste titel wel een paar streepjes voor op de concurrentie want Pivotal Games heeft met de Conflict: Desert Storm games al bewezen dat het in staat is om het onderste uit de grafische kan te halen op de PS2 en Xbox.
Net als in de eerdere Desert Storm games, draait het bij Conflict: Vietnam allemaal om je squad van vier stoere soldaten die je in third-person perspectief door het oerwoud leidt.
Na een aantal niet zo interessante trainingsmissies word je op pad gestuurd om de Vietcong een lesje te leren. Onderweg wordt je helikopter neergeschoten en beland je ver achter de vijandelijke linies in de jungle, waar zich achter elk bosje een vijand kan verschuilen en ammo en medikits allerminst voor het oprapen liggen.

EXPERIENCE

Het mooie aan deze game is dat je na elke missie een aantal ervaringspunten verdient die je op verschillende manieren kunt verdelen. Sommige soldaten wil je beter laten schieten met hun primaire wapen en andere wil je wat meer ervaring geven met een ander wapen.
Het spreekt voor zich dat je deze 'geupgrade' teamleden na een tijdje echt niet meer wilt zien sneuvelen, dat zou zonde zijn van al die dure punten.
Je speelt altijd met één van je vier teamleden en je kunt te allen tijden de overige soldaten opdrachten geven. Deze opdrachten variëren van simpel tot behoorlijk ingewikkeld.
Zo kun je ze opdragen om je te volgen maar je kunt ze ook ergens naartoe sturen om een medikit te halen en ze vervolgens vertellen dat ze terug moeten gaan om een gewonde collega te verzorgen en mee terug te nemen. Maar ook al zijn de opdrachten soms best ingewikkeld, het systeem waarmee je ze uitdeelt, is altijd eenvoudig. Petje af voor Pivotal.

AFGEZAAGD

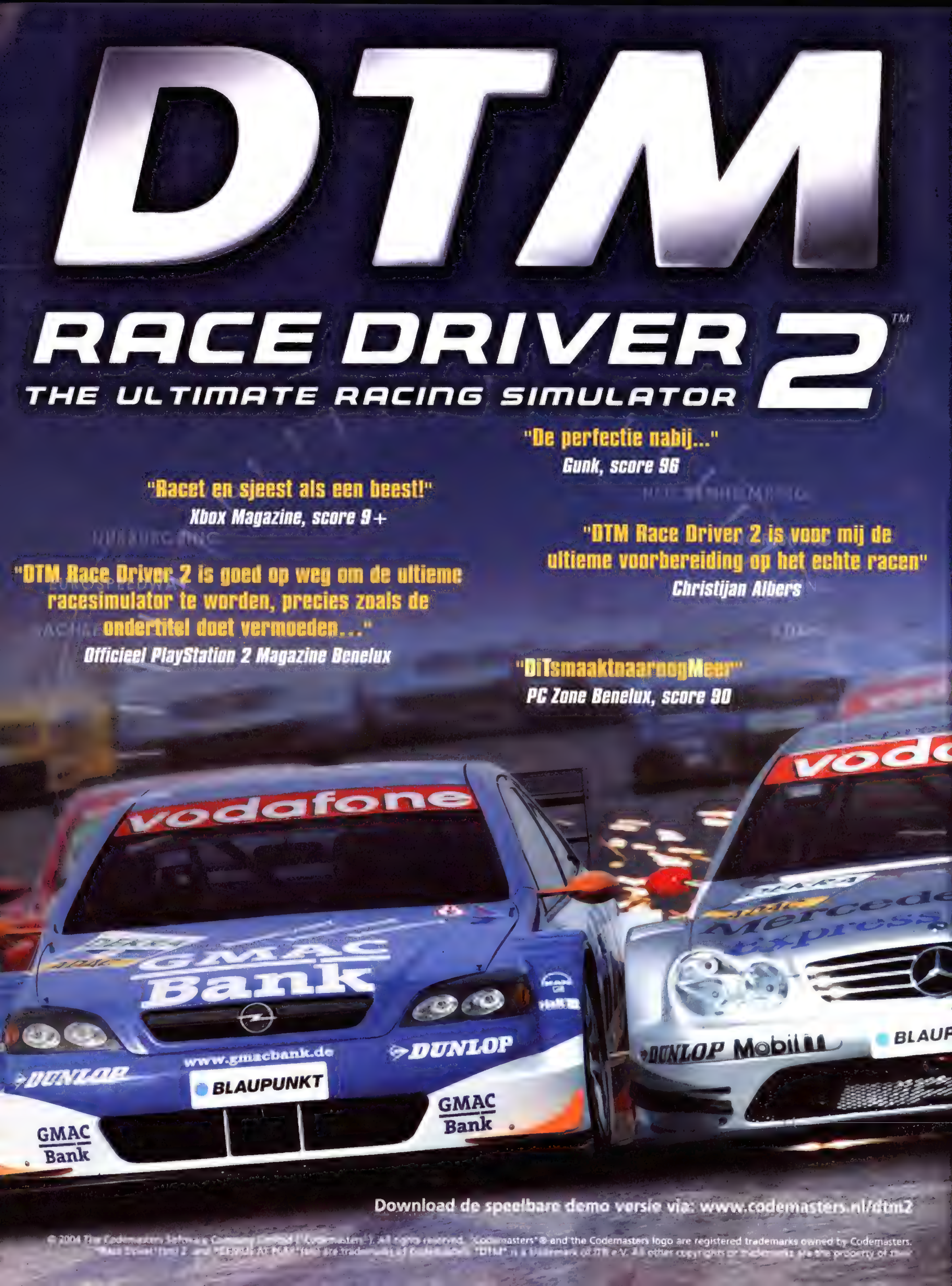
De game kent een soundtrack die voorzien is van alle cliché's. The Rolling Stones met Paint it Black is misschien nog wel de allergrootste. Zelfs bij Battlefield: Vietnam besloot developer DICE deze track niet te gebruiken omdat het zo ontzettend afgezaagd is. Pivotal Games kent echter geen enkele schaamte en redeneert gewoon dat een Vietnam game nu eenmaal niet zonder Paint it Black gespeeld kan worden.

> "GRAFISCH IS DE GAME BEHOORLIJK INDRUKWEKKEND, VOORAL OP DE PS2 ZIET DE GAME ER KNISPERFRIS UIT."

Nou ja, whatever. Wij zijn in ieder geval blij dat de jungle helemaal tot leven komt via een schitterende Dolby Prologic II en 5.1 Surround Sound engine. Ook grafisch is de game behoorlijk indrukwekkend. Vooral op de PlayStation 2 ziet de game er knisperfris uit. Dat is maar goed ook want ik werd een beetje ziek van die Vietcong-één-pixel-in-de-verte-soldaatjes die je pas ziet als ze op je beginnen te schieten. Vooral Shellshock: Nam '67 en Vietcong: Purple Haze hebben last van dit probleem.
Overigens kent Conflict: Vietnam een fantastische auto-aim feature waarmee vijandelijke soldaten ook niet lang onopgemerkt blijven. Dat is wel effe zo handig als je niet net zo snel bent met de controller als met de muis.

PIVOTAL GAMES • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.SCI.CO.UK

GENRE: THIRD-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


DTM
RACE DRIVER 2™
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR
"De perfectie nabij..."
Gunk, score 96
"Racet en sjeest als een beest!"
Xbox Magazine, score 9+
"DTM Race Driver 2 is voor mij de ultieme voorbereiding op het echte racen"
Christijan Albers
"DTM Race Driver 2 is goed op weg om de ultieme racesimulator te worden, precies zoals de ondertitel doet vermoeden..."
Officieel PlayStation 2 Magazine Benelux
"DiTsmaaktnaarnogMeer"
PC Zone Benelux, score 90
vodafone
GMAC Bank
www.gmacbank.de
DUNLOP
BLAUPUNKT
Mobil
Download de speelbare demo versie via: www.codemasters.nl/dtm2
"Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters.



rijd zelf op Zandvoort!
bewijs jezelf als coureur in elke race opnieuw
grafisch een genot om te zien
PlayStation 2
DTM
RACE DRIVER 2
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR
XBOX
PC DVD
12+
Codemasters
WWW.CHRISTIJAN.COM
CHRISTIJAN ALBERS
Mobil 1
vodafone
BLAUPUNKT
DUNLOP
Castrol
PlayStation 2
Codemasters
GENIUS AT PLAY

PLAYSTATION 2 / XBOX

OUT NOW • STORMFRONT • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

SCORE **60** | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JEROEN

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

"Sinds m'n vriend dat paardenstaartje heeft, staat ie steeds naar de reet van andere kerels te loeren. Nou daar weet ik wel wat op!"



"Wacht maar effe, dat persen krijg je aambeien van; ik heb nog wel zo'n laxeerpilletje voor een natuurlijke stoelgang."



Forgotten Realms Demon Stone komt, zoveel maanden na de Lord of the Rings hype, een beetje als mosterd na de maaltijd.

Het creatief vermogen van de spelontwerpers bij Stormfront lijkt, afgaande op Forgotten Realms Demon Stone, niet enorm groot.
Het lijkt er namelijk op dat de ontwikkelaars achter Lord of The Rings The Two Towers niet veel anders kunnen dan soortgelijke spellen ontwerpen. Forgotten Realms is namelijk het best te omschrijven als een Lord of the Rings spel zonder de licentie.

SAME OLD

Helden als Aragorn, Legolas en Gandalf hebben plaatsgemaakt voor een krijger, magiër en een schurk. Met dit drietal ga je op pad om de Demon Stone te vinden.
Tijdens deze tocht stuit je, niet geheel onverwacht, op hordes vijandelijk gespuis.
Door zoveel mogelijk van deze wezens (orcs en trollen) naar de eeuwige jachtvelden te sturen, verzamel je ervaringspunten. Deze kun je na iedere missie (er zijn tien van dit soort missies) gebruiken om hulpmiddelen voor de drie personages aan te schaffen. Denk aan nieuwe bewegingen of extra gezondheid.
Zodoende bouw je jouw gezelschap uit tot drie onoverwinnelijke krijgers, precies zoals het in The Two Towers de bedoeling was.

SAAI

Lord of the Rings The Two Towers was vooral leuk vanwege de licentie. Het gaf je de mogelijkheid om ten tijde dat de film in de bioscoop draaide, de scènes na te spelen op je spelcomputer waarbij je in de huid kon kruipen van een aantal personages uit de films.
Het spel zelf stelde niet zo heel erg veel voor maar juist die licentie maakte het net even wat specialer. Zonder de naam Lord of the Rings was het spel naar alle waarschijnlijkheid afgedaan als een middelmatig, dertien in een dozijn avonturen spelletje.
En omdat Demon Stone de licentie mist, is die omschrijving zonder meer van toepassing op deze game. Het spelverloop houdt niet veel meer in dan missie na missie honderden vijanden te doden door herhaaldelijk op de knoppen te rammen.

BEDROEVEND

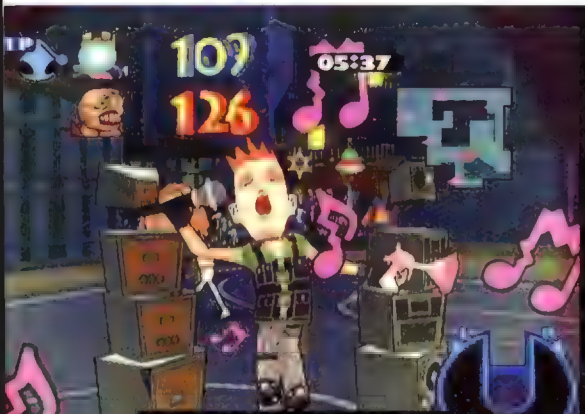
Daar komt bij dat je ook nog eens weinig tot niets aan je metgezellen hebt omdat de kunstmatige intelligentie waarmee ze gezegend zijn, van een bedroevend niveau is.
Ook de missiedoelen getuigen van weinig creativiteit: dood vijftig trollen, dood de draak door zijn vleugels te raken en sla ondertussen honderden trollen van je lijf. Nee, nee en nog eens nee.
Misschien had Demon Stone een half jaar geleden nog mee kunnen liften op de LotR-vibe maar nu laat het me koud. Forgotten Realms mag wat mij betreft meteen vergeten worden.

PLAYSTATION 2

OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589588 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

SCORE **50** | GRAPHICS 5 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JEROEN

UNDER THE SKIN



Majahiii... Majahaaa... Majahuuu... Maja hahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha!



Zo'n kek gekapt snorremansje met springstof, noemde ze in het Wilde Westen ook wel een dyna mietje.

Ooit afgevraagd wat buitenaardse wezens doen als ze drie jaar worden? Ze komen op bezoek bij ons! Zo begint Under the Skin, een melig spelletje waarbij het zaak is muntjes te verzamelen...

In acht verschillende missies kruip je in de huid van een blauw buitenaardse wezentje en tracht je binnen tien minuten meer muntjes te verzamelen dan jouw tegenstander of je probeert 500 munten binnen die tien minuten te verzamelen.

GEINTJES

Muntjes verzamel je door geintjes met aardbewoners uit te halen. Leg punaises voor hun voeten, schiet een raket op ze af, sla ze neer met een bokshandschoen, gooi taarten in hun gezichten, stuur honden op ze af, laat vieze winden, maak foto's van ze, laat wat olifanten over het terrein stormen, roep een dinosaurus op of laat wat haaien los. Je kunt het zo gek niet bedenken of het is mogelijk. (De aardbewoners laten uit angst, van pijn of door een lachstuip munten vallen, die je dan snel kunt oppakken.) Daarbij moet je wel oppassen dat de mensen je niet in de smiezen krijgen.

OPZUIGEN

Gelukkig kun je met je speciale geweer aardbewoners opslokken en als je dan onder een vliegende schotel gaat staan, verander je in je eerder opgezogen aardbewoner. Op deze manier kun je een op hol geslagen menigte simpel afschudden. Immers, op het moment dat jij getransformeerd bent in een aardbewoner zullen ze je niet meer opmerken.
Bovendien hebben sommige bewoners wapens bij zich die je kunt gebruiken. Nog voordat je de mensen opslokt, zul je te zien krijgen wat voor items ze in hun bezit hebben. Zo kun je even bekijken welk personage je wel en welke je niet opzuigt.

SAAI

Muntjes verzamelen door geintjes uit te halen is zo'n beetje alles dat je in deze game doet en dat wordt op een gegeven moment aardig eentonig.
Misschien dat de eerste twee gebieden nog een glimlach op je gezicht toveren maar na het derde en vierde gebied is die al lang en breed weer verdwenen om niet meer terug te keren.
Ik durf zelfs te voorspellen dat een groot deel van jullie niet eens gebied vijf tot en met acht zullen gaan bezoeken, laat staan het spel tot een goed einde zullen willen brengen.

DOOR DE MAND GEVALLEN

Erg jammer eigenlijk dat een spelletje dat op het eerste gezicht zo grappig lijkt, na wat langer spelen zo door de mand valt.
Overigens kun je het spel ook met z'n tweetjes spelen wat natuurlijk vermakelijk is maar niet meer dan dat. Nee, Under the Skin schiet op te veel vlakken te kort om voor vol aangezien te worden.

PLAYSTATION 2 / XBOX / NGC

STEVEN | GRAPHICS 4 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 7 | SCORE 37

TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE

Ty 2 is gericht op de jongste jeugd en dat maakt het lastig voor mij om deze game objectief te beoordelen, aangezien de stijl mij bij voorbaat al niet aanspreekt. Maar ja, ik heb ook genoten van die stomme Billy Hatcher en z'n eieren, omdat de gameplay goed in elkaar stak...

De grote slechterik uit het eerste deel, Boss Cass, heeft weten te ontsnappen uit zijn gevangenis. Hij heeft zijn lesje niet geleerd want de schurk wil wederom samen met zijn überreptielen(?) de wereld veroveren.
Zeg nou eerlijk, iedereen die langer dan tien levensjaren heeft gehad om te ontwikkelen is hier toch niet van onder de indruk? Toch, zoals gezegd, een super kiddie verhaal hoeft niet perse een probleem te zijn.

KARTEN

Aan geinige gameplay elementen ontbreekt het Ty 2 niet. Onze Tasmaanse hoofdpersoon kan zoals menig platformheld gebruik maken van meerdere wapens, met zijn twee boemerangs als voornaamste. Verder kan hij uiteraard flinke sprongen maken en vanaf het hoogste punt naar beneden zweven. Ook kan je gebruik maken van robotpakken, gun turrets en zit er zelfs een kart minigame in gepropt.
Maar de game is ook niet zonder de nodige mankementen. Zo komt dit vervolg niet over als een keurig afgewerkt product. Het lelijke titelscherm en de ongelooflijk slechte voice-acting maken dit al snel duidelijk (g'day mate... alsjeblieft zeg).

SCHANDALIG

Vooral op technisch gebied schiet deze titel flink te kort. Grafisch komt Ty erg achterhaald over en was de game zelfs een paar jaar geleden op zijn best middelmatig te noemen.
De camera verschiet nog wel eens op onnatuurlijke wijze, polygonen kunnen hier en daar lelijk opbreken, de framerate daalt soms schandalig, en de animatie is ook niet altijd even hoogstaand.
Dit alles had met goede gameplay nog gecompenseerd kunnen worden... maar dat is dus niet het geval. Ik heb voor de zekerheid mijn Ty 2 disk gecheckt, en daar stond toch echt review-versie op.
Voor een game gericht op kinderen is de moeilijkheidsgraad namelijk te onevenwichtig. Na een kort stuk spelen kom je bij een gun turret minigame, waar ik pas na een paar dagen vloeken voorbij ben gekomen. En dit is voor kids? Ik snap er echt niets van, die shit is soms compleet onspeelbaar.
Let wel, dit heeft de game 25 punten gekost! Zonder dit obstakel was het net een zesje geweest. Maar tenzij dit een bug blijkt die nog op magische wijze verholpen gaat worden, staat deze tragische score gewoon.



Da's een fist of love, waar je een heel zuinig mondje van gaat trekken.



"En nú wil ik weten welke lul die boemerang steeds weer terugsmijt!"

OUT NOW • STORMREGION • CDV • MEDIAMIX • TEL: 0032-26866123 • WWW.PANZERS.COM

PC

SKATE | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 84

CODENAME: PANZERS – PHASE ONE

CDV Software tovert met regelmaat van de klok kwalitatief hoogstaande WWII RTS-games uit de hoge hoed en met Codename: Panzers – Phase One tonen ze opnieuw aan een neusje voor dit soort games te hebben.

Codename: Panzers is op geen enkel vlak vernieuwend, maar goddamn, wat heb ik me kostelijk vermaakt met deze RTS-game!
De singleplayer campaign met in totaal dertig missies is in drie delen opgesplitst; je kunt spelen met de Duitsers (vanaf de invasie in Polen tot de bestorming van Stalingrad), Russen (vanaf Stalingrad tot de val van Berlijn) en de geallieerden (die de bevrijding van Frankrijk op zich nemen).
Verder is er een Skirmish mode en kun je online met maximaal acht spelers een viertal modes spelen, waarvoor speciaal ontworpen levels beschikbaar zijn. Kortom: genoeg shit om een hele tijd zoet mee te zijn.

BOEIEND

Er staan meer dan vijftig historisch accuraat vormgegeven tanks en andere voertuigen tot je beschikking alsmede een gigantische infanterie en support vanuit de lucht. Je grondtroepen beschikken naast geweren over bazooka's, mijnen, granaten en zelfs vlammenwerpers om tanks mee te verhitten zodat de vijand die zich in een tank bevindt snel de benen neemt om blaren op het zitvlak te voorkomen.
Overigens is het niet zo dat je vanaf het begin over alle wapens, tanks en andersoortige voertuigen kunt beschikken. Het is namelijk zaak om missies (met daarin weer submissies en zelfs geheime missies) zo goed mogelijk te volbrengen en ook nog eens je bevelhebber in leven te houden, waardoor je prestige points ontvangt. Hiermee kun je nieuwe voertuigen, eventuele reparaties hiervoor en ook upgrades voor je troepen aanschaffen.
Tevens kunnen je troepen experience points ontvangen wanneer ze hun taken goed uitgevoerd hebben, zodat ze naar verloop van tijd steeds zorgvuldiger te werk zullen gaan. Het zijn dit soort dingen die een hedendaagse, zich op tactics focussende RTS game nodig heeft om te blijven boeien, en ontwikkelaar Stormregion heeft wat dat betreft een hele goede job gedaan.

GEVARIEERD

De meeste levels in Panzers zijn bijzonder groot en uiterst gevarieerd. In grafisch opzicht is er zeer veel aandacht besteed aan details, wat de game een lust voor het oog maakt.
Je troepen zijn vrij makkelijk te bedienen en gedragen zich zeer intelligent, zodat je niet continu corrigerend hoeft op te treden. Wel is het zo dat sommige infanterietroepen nauwelijks van elkaar te onderscheiden zijn, wat soms kan leiden tot ingrijpende fuck ups, maar dat is eigenlijk zo'n beetje het enige dat me niet beviel aan deze titel.
Wie losgaat op WW II RTS games dient Codename: Panzers dan ook zeker te checken.



De hospikken spoedden zich gelijk naar een zwaargewonde zeester, en een kwal die achteraf helaas niet meer te redden bleek.



"Zeg jongeman, zou je deze jeep in een wat rustiger straatje kunnen parkeren?"

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

OUT NOW • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL. 076-5484848 • WWW.NBABALLERS.COM

SCORE 70 | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JEROEN

NBA BALLERS



"Hahah, ik heb dat ding stiekem vervangen door een medicinbal van vijf kilo!"



Af en toe kun je nog zien dat ie jarenlang pizzabezorger is geweest.

Straatbasketbal spellen zijn er niet zoveel maar met een nieuwe NBA Street in het vooruitzicht, wie o wie zit er dan op NBA Ballers te wachten?

NBA Ballers is een allesbehalve realistisch straatbasketbal spel met NBA-vedetten in de hoofdrol.
Het doet denken aan NBA Jam, waarbij je ook in de huid kroop van diverse Amerikaanse basketbalsterren en de meest tot de verbeelding sprekende acties uitvoerde. Je vloog hoog boven de basket met een vuurbal in je handen om deze met een oorverdovende knal door de ring te rossen.
Wat meer recentelijk verscheen er NBA Street van EA Big dat de succesformule van NBA Jam overnam en in een iets ander jasje goot.
NBA Ballers heeft weliswaar veel weg van NBA Street, maar kan aan dat niveau lang niet tippen.

BLING

In Rags to Riches, de belangrijkste mode in NBA Ballers, kruip je in de huid van een straatbasketballer op weg naar de top. Iedere overwinning levert geld, wagens, vette huizen en meer "bling" op dan je om je nek kunt hangen.
Het is best grappig om het op te mogen nemen tegen diverse basketbalsterren maar het wordt gaandeweg nogal eentonig, mede doordat je nooit het gevoel krijgt beter te worden. Je kunt weliswaar bewegingen kopen maar die zijn lang niet zo uitgebreid als de moves die we kennen uit NBA Street.

PLEZIER

Je speelt partijtjes van één tegen één waarbij de score tot de elf gaat. Het enige dat je hoeft te doen is de bal aan de tegenstander te ontfutselen en hem door de ring te rossen.
Probleem is dat er een element aan het spel is toegevoegd dat ten koste gaat van de spelvreugde. Overtredingen in de defensie worden namelijk pas bestraft als je er vijf begaat, een aanvallende fout daarentegen wordt meteen bestraft.
Dit maakt het op sommige momenten tot een frustrerend geheel en dat is nu juist niet de bedoeling van een spel dat aan alle kanten fun moet uitstralen.

OVERDREVEN

Juist dat plezier miste ik bij NBA Ballers. Het is leuk hoor om je zelfgemaakte personage te behangen met juwelen, nieuwe kleertjes en zijn banksaldo te zien stijgen maar ik wil gewoon lekker overdreven kunnen basketballen. Ik wil enkelbrekende schijnbewegingen uit de knoppen toveren, mezelf de bal geven via het hoofd van de tegenstander of de bal via het bord waar de ring aan opgehangen is, teruggeven. Ik wil hoog boven alles en iedereen uitstijgend, de bal als een vlammende meteoriet door de ring rammen, waarbij het netje in de hens vliegt. NBA Ballers is juist op die punten wat 'braafjes' en dat vind ik een gemis.

PLAYSTATION 2

OUT NOW • RELENTLESS • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL. 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

SCORE 62 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | SKATE

DJ: DECKS & FX



Machtig mooi apparaat. Dat ding geeft zelfs aan wanneer je hond loops is.

ZIE OOK DE DVD BIJ DIT NUMMER!



MARTIN SOLVEIG
ROCKIN MUSIC

Kijk uit! Die plaat ligt op z'n kop!

Aspirant DJ's met een klein budget en een te zwakke rug voor het dragen van zware platenkoffers, kunnen zich nu uitleven op Sony's virtuele draaitafels in DJ: Decks & FX.

Meer dan vijftig bekende en minder bekende clubbangers, ruim zeventig loops en samples, twee draaitafels, een mengpaneel en een aantal effectenbakken; Decks & FX lijkt genoeg in huis te hebben om menig saai avondje mee op te fleuren.

UITGEBREID

Het is, zoals ik in de preview al meldde, natuurlijk wel een virtuele DJ-set maar dus wel een zeer uitgebreide. In principe kun je met deze veelheid aan apparatuur en eventueel een USB headset bijna hetzelfde doen als professionele DJ's, met als grootste verschil dat je handen niet over de platen maar over de joypad gaan en je niet voor een vijftigduizendkoppig publiek maar hooguit voor een volle huiskamer je dingetje kan doen. Niks mis mee, kan ook leuk zijn.

MIXEN

Wanneer je de handleiding hebt doorgenomen, zul je al vrij snel in staat zijn om in de Party, Pro en Studio modes een rits aan platen feilloos aan elkaar te mixen en er tevens een shitload aan effecten, samples en zelf gecreëerde loops aan toe te voegen.
In de Party mode kun je het in je eentje of met wat vrienden eigenlijk niet opfokken want eventuele stiltes worden door de 'huis DJ' feilloos opgevangen (het programma pleurt er dan zelf een plaatje in, zodat de feestgangers in je huiskamer lekker door kunnen blijven dansen).
De Pro mode is praktisch hetzelfde als de Party mode, met het verschil dat er geen huis DJ is om je fuck ups op te vangen.
In de Studio mode kun je hele mixen maken en ze vervolgens opslaan op de memorycard. Let wel; wanneer je deze opgeslagen hebt, zul je naderhand qua effecten en dergelijke geen aanpassingen meer kunnen maken.

KARIG

Dat laatste is toch wel lichtelijk teleurstellend, evenals het gegeven dat je het moet doen met een vast aantal nummers (die ook nog eens tot hetzelfde genre behoren) en de beperking in je save-mogelijkheden. Ik vraag me dan ook af hoe lang DJ: Decks & FX leuk blijft. Je zult jezelf en je party people er ongetwijfeld een aantal avonden mee kunnen vermaken maar ik zie mensen hier echt niet maandenlang mee in de weer zijn. Het is best cool om met een USB headset op je kop te doen alsof je een heuse pro bent maar het ietwat karige muzikale aanbod doet deze DJ-sim toch een beetje de das om.
Wie weet verandert dit wanneer er hard disk support en add-ons met andere muziekstromingen beschikbaar zullen komen. Laten we het hopen want dan zal DJ: Decks & FX veel meer tot z'n recht komen.

OUT NOW • TIMEGATE • THE GATHERING • TAKE 2 • TEL: [illegible] • WWW.GLOBALSTARSOFTWARE.COM/KOHAN2 — PC

JAN — GRAPHICS 6 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 75

KOHAN II: KINGS OF WAR

Kohan II oogt een tikkie gedateerd, maar onder deze ietwat simpele cartoony look gaat behoorlijk wat strategische diepgang schuil...

Het originele Kohan viel bij mij in de smaak door zijn afwijkende gameplay en innovatie. Ook Kohan II is in meerdere opzichten anders dan de gemiddelde RTS, en de fijnproever zal deze elementen waarderen.
Om te beginnen hoef je bij Kohan II niet steeds mannetjes naar mijnen, bomen en andere resources te sturen. In plaats daarvan bouw je in je vesting en daarbuiten gebouwen en die zorgen voor een voortdurende flow aan goud en andere inkomsten.
Deze inkomsten kun je aanpassen door bepaalde upgrades door te voeren. Echter, wanneer je bepaalde units wilt kopen maar je hebt op dat moment niet alle resources beschikbaar, dan kun je ze toch rekruteren op straffe van een goudboete. Een leuk gegeven waardoor de resource meer tactisch van aard is.
Ook de combat is interessant al wordt het nieuwer voorgesteld dan het daadwerkelijk is. Men spreekt over het "revolutionaire" gegeven van het besturen van groepen in plaats van individuele units die gekoppeld zijn aan leiders en helden. Iets dergelijks had Praetorians echter ook al en we gaan het eveneens terugzien bij Rome Total War en andere games. Wel betreft het hier minder muisklikken en zijn de battles - juist door de koppeling van zeer diverse helden - leuk om uit te voeren.

SIMPEL

Grafisch is Kohan II een stapje terug. De stijl is Warcraftiaans maar alles oogt een stuk vierkanter. Het spel doet qua looks denken aan War Of The Ring van Liquid Entertainment maar is minder mooi, en die game is toch al meer dan een jaar oud.
Gelukkig heeft dit geen invloed op de rest van het spel en als je je over het simpele uiterlijk heen kan zetten, openbaart de rijke gameplay zich al snel. Vooral in multiplayer zijn bijvoorbeeld teamgames erg leuk omdat je als team op verschillende steden moet letten en de balans in sterkte op en neer golft.

GIGANTEN

Een veel groter probleem is dat Kohan II momenteel moet wedijveren met giganten in hetzelfde genre. Twee veel geliktere fantasy RTS-games van EA (Armies Of Exigo en LotR: Battle For Middle-Earth) komen binnenkort uit én Rome: Total War is momenteel dé strategiereus die Kohan II gewoonweg niet aankan.
Toch doen fans van het origineel er goed aan deze game te checken want ook nu kent het spel aangename afwijkingen en is met name het resourcesysteem zeer interessant.
Wel vind ik het onbegrijpelijk van uitgever Take 2 om juist nu met deze game te komen. Een paar maanden eerder en Kohan II: Kings Of War was veel levensvatbaarder geweest. Nu dreigt de slag op voorhand al verloren.



Zondag 12 september 18.00 uur, de PU Gameplay 2004 is net afgelopen...



"Jongens effe volhouden met z'n vijven. Als de vorst invalt, komen we eraan!"

OUT NOW • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL — XBOX / PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 8 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 8 — SCORE 84

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Golf is een elegante sport. Een sport die draait om finesse, om stijl en vooral ook om zelfbeheersing en innerlijke rust. Het is daarom niet meer dan vanzelfsprekend dat ik werd aangewezen om deze game te reviewen.

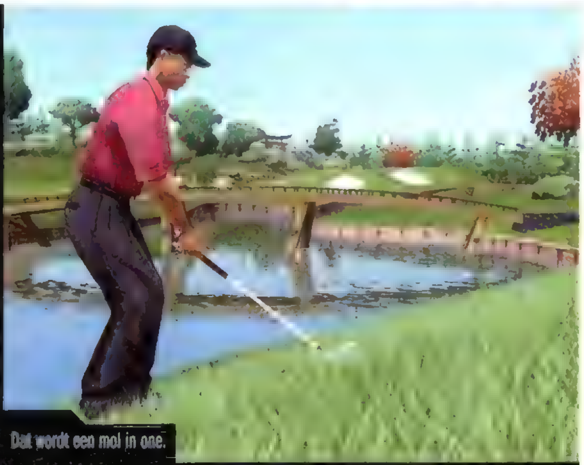
Zoals George W. Bush het ongetwijfeld gezegd zou hebben: "Golf is oorlog", en hij heeft gelijk. Golf lijkt voor buitenstaanders misschien een ingewikkelde manier om een saaie wandeling wat op te leuken of een zwak excuus om met die karretjes te raggen maar natuurlijk is er veel meer aan de hand. Golf draait om precisie en om controle en EA weet als geen ander de essentie van deze sport in een game te vangen.
Tiger Woods 2004 was al uitgeroepen tot de beste golfgame ooit gemaakt maar dit nieuwe deel gaat de lat nog hoger leggen.
In de eerste plaats natuurlijk door de ondersteuning van Xbox Live. Tenminste dat hoopten we... maar net voordat ik dit artikel inleverde, liet Electronic Arts ons weten dat de Europese versie van deze game niet online gespeeld zal kunnen worden. Dat betekent dat wij hier in de Benelux niet op onze eigen courses tegen andere Xbox Live gamers kunnen spelen en ook niet online onze prestaties kunnen bijhouden.

TIGER STIJL

Tiger Woods 2005 kent een boel elementen die zijn verbeterd ten opzichte van het succesvolle vorige deel. Zo is het nu mogelijk om op een nog realistischere manier je eigen character te ontwerpen. Niet alleen z'n gezicht en kleding kunnen samengesteld worden; je kunt ook z'n bewegingen uitzoeken. Daarnaast heeft de Career mode een kleine facelift ondergaan en is het nu mogelijk om tegen legendarische golfers te spelen (nadat je eerst een aantal mindere goden hebt verslagen).
Het leuke van deze game is dat je al spelend, ongemerkt uren bezig bent met het perfectioneren van je techniek. En een goede techniek brengt rust en zekerheid in je spel, wat zich weer terugbetaalt in een nog betere spelervaring.

RUST EN SPANNING

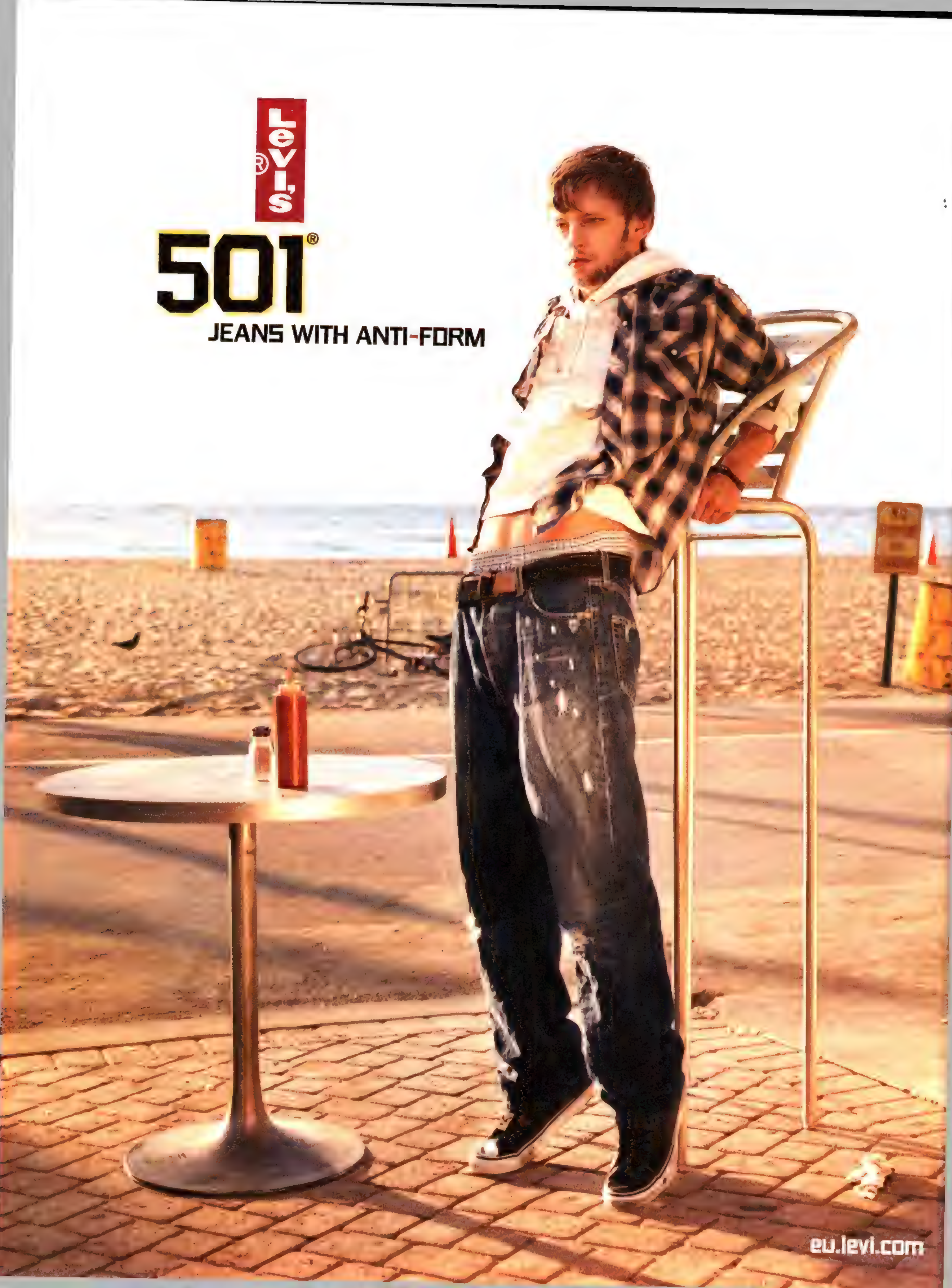
Ik moet eerlijk zeggen dat ik nog nooit in het echt serieus heb gegolft en als de sport op TV is, kan het me nooit langer dan tien minuten boeien. De Tiger Woods Serie daarentegen heeft een heel ander effect op me. Het brengt rust, het is spannend en in minder dan een kwartier begrijp je wat het betekent als je met je Birdie onder Par slaat, of zoiets. Dat is goed want er is geen betere manier om bekend te raken met de (spel)regels van het golfen dan door het spelen van deze game.
Beetje jammer van de Xbox Live ondersteuning is het wel maar misschien dat ze bij Electronic Arts nog op tijd wakker worden om te begrijpen dat iedereen deze game online wil spelen.



Dat wordt een mol in one.



"Goh, met die Viagra krijg je werkelijk alles omhoog."



Levi's
501®
JEANS WITH ANTI-FORM
eu.levi.com

OUT NOW • HYDRAVISION • MICROIDS • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

XBOX / PLAYSTATION 2 / PC

STEVEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 82

OBSCURE

De stijl van de maps en puzzels heeft veel weg van Silent Hill maar de sfeer en het verhaal van Obscure zijn origineler uitgewerkt al vertonen ze overduidelijk overeenkomsten met de vele Amerikaanse tiener horrorfilms van de laatste jaren.
Leuk is dat je met meerdere personages speelt, die qua persoonlijkheid lekker stereotype zijn.
Je hebt de stoere atleet, de ietwat nerdige journalist, een niet te versmaden dame, en ga zo maar door.
Ieder van hen heeft ook een eigen speciale vaardigheid.
Deze variëren van het kunnen trekken van korte sprintjes en het uitvoeren van een speciale aanval, tot het vaststellen of er nog iets te vinden is in een bepaald gebied.
Je kan tussen deze personages switchen op elk moment dat je daar zin in hebt en je mag zelfs een extra personage meenemen als je vanaf het centrale verzamelpunt op onderzoek uitgaat.
Uiteraard spelen sommige puzzels hier ook op in en moet je goed bedenken welke vaardigheden van pas gaan komen.
Helemaal leuk is dat er elk moment zich een tweede speler bij het spel kan voegen, om zo samen te griezelen.
Geinig en geslaagd!



OUT NOW • BANDAI • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.DOTHACK.COM

PLAYSTATION 2

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | SCORE 71

.HACK//INFECTION: PART 3

Met deel twee nog maar net achter de kiezen, is het alweer tijd om het een na laatste deel van deze RPG-serie te verorberen.
Aan deel 3 kleven helaas wat meer tegens dan voors in vergelijking met de voorgaande twee edities.
Het gebrek aan vernieuwingen begint nu namelijk irritante te worden. Dit uit zich met name in de gameplay; je medespelers wekken nog steeds niet de indruk dat ze zelf in staat zijn monsters op een effectieve manier aan te pakken, in de dungeons dien je weer op exact dezelfde manier te vechten als voorheen, er zijn nauwelijks upgrades en andere verfrissende elementen toegevoegd (ja, je kunt nu Grunty races houden; joehoe! Pfff...), en ga zo maar door.
Daar staat gelukkig wel tegenover dat het plot er een stuk interessanter op geworden is.
The World begint nu flink af te brokkelen en terwijl steeds meer spelers zich achter jouw character Kite scharen omdat ze beginnen in te zien dat de maker van deze (zogenaamde) MMORPG niet helemaal okselfris is, zijn er ook characters als Mia die zich alsmaar vreemder beginnen te gedragen ten opzichte van jou.
Het is dat ik er koste wat kost achter wil komen hoe het verhaal uiteindelijk afloopt want de frisheid die deel één zo kenmerkte is er inmiddels wel vanaf.



OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 010-65889988 • WWW.ELECTRONICARTS.COM

PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90

VIEWTIFUL JOE

In feite verschilt GameCube Joe nauwelijks van PlayStation 2 Joe.
Het voornaamste onderscheid zit 'm in een extra moeilijkheidsgraad die aan de Playstation 2-versie is toegevoegd; de Sweet mode (naast Kids en Adults) maakt het spel er een stuk eenvoudiger op en is dan ook meer een makkelijkheidgraad te noemen.
Een ander nieuwtje is dat de PS2-versie je de mogelijkheid geeft om met Dante (die uit Devil May Cry) het spel te doorlopen. Waarbij je uiteraard gebruik maakt van diens mogelijkheid vijanden een kopje kleiner te maken met behulp van zwaard en pistool.
Verder is het verloop van Viewtiful Joe gelijk aan de versie die al eerder verscheen op de kubus.
Dus baan je jezelf een weg door vage Japanse filmscripts waarbij je allerhande vijanden dient te verslaan en puzzels moet oplossen door gebruik te maken van de speciale mogelijkheden die je gaandeweg je avontuur bemachtigt.
Viewtiful Joe op de PlayStation 2 doet niets nieuws maar mede door de Sweet optie kunnen nu meer spelers oprecht genieten van dit uitermate originele spelletje.

POWER UNLIMITED GOLD



OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 010-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

XBOX

JEROEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 71

STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION

Op zich is er niet veel mis met deze Street Fighter Collectie; hij is gelijk aan de PS2-versie en de Xbox bezitters krijgen zelfs iets extra's.
Naast de originele Hyper Street Fighter II die alle grote Street Fighter II-games samenvoegt, krijg je er namelijk Street Fighter Third Strike voor niets bij. Op zich best aardig van die mensen bij Capcom.
Een stuk minder aardig is Microsoft want mede door hun controller S met die fantastische vierpuntsdruktoets is een tweedimensionaal vechtspel vrijwel onspeelbaar.
Wat je moet hebben, wil je dit spel naar behoren spelen, is zo'n arcade joystick. Zo'n gigantische pook met van die grote knoppen waar je naar hartelust op kunt rammen als het niet gaat zoals je zou willen.
Je zou overigens het spel kunnen spelen met de sticks van de joypad maar dat maakt het er allemaal niet echt makkelijker op.
Om nog maar te zwijgen van die triggers die je helemaal in moet drukken om een zware stoot op je tegenstander los te laten.
Nee, in dit geval is het niet het spel maar meer de hardware die het spelen van dit spel tot een minder plezierige ervaring maakt. Erg jammer.




De Sims 2
SLAAN
SCHEIDEN
HUILEN
SCHREEUWEN
MEEDOEN
ROMANTIEK. EEN VAN DE VIJF NIEUWE REDENEN OM TE LEVEN.
Je hebt een geheel nieuwe generatie in handen. Bevredig hun oerdriften of streef wat minder zweterige doelen na, zoals Rijkdom, Kennis, Familie en Reputatie. De keuze is aan jou. Trouwens, eigenlijk is alles aan jou. Neem het heft in handen op www.desims2.nl
17 jaar Kijk of je kunt scoren op de dansvloer en misschien in je slaapkamer.
31 jaar Ontmoet de vrouw van je dromen en stel haar voor aan je vrouw.
59 jaar Lees mooie boeken in de gouden jaren van je leven. Kama Sutra bijvoorbeeld.
VERSCHIJNT 16 SEPTEMBER
#1 PC Game of All Time!
PC CD-ROM
© 2004 Electronic Arts Inc. Alle rechten voorbehouden. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, het EA GAMES-logo, De Sims, Maxis en het Maxis-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. EA GAMES is een merk van Electronic Arts.
EA GAMES
Challenge Everything

DEMOCHECK

COLIN MCRAE RALLY 2005

De meester is weer terug! Deze singleplayer demo laat je spelen met drie bolides (Peugeot 206, Toyota Celica GT-Four, Lancia Stratos) en je mag racen op drie tracks waarbij de weercondities steeds weer anders zijn! Lekker, lekker!

Score: ★★★★

www.codemasters.nl

ROME: TOTAL WAR

Als je een RTS fan bent en je hebt deze demo nog niet gedownload dan mag je nu je hoofd in de toiletpot stoppen en doortrekken. Dit is een meesterwerk! De demo kent een tutorial waarin je speelt als de Romeinen, alsook de historische Battle of Trebia, waar je in de huid van de Carthagen kruipt. De replaywaarde is groot omdat je steeds nieuwe tactieken kunt testen, maar toch is dit slechts een minuscuul topje van de Total War ijsberg.

Score: ★★★★★

[illegible]

EVIL GENIUS

Evil Genius is een erg grappige en super originele simgame van de makers van Republic waarin je een criminele mastermind speelt die het ultieme vernietigingswapen in elkaar knutselt.

Helaas laat deze demo niet de echte impact van de frisse gameplay zien maar hint deze meer naar de funny stuff die komen gaat.

Score: ★★★

www.elixir-studios.co.uk/nonflash/index.htm

MYST IV REVELATION

Myst IV gaat terug naar z'n roots. Geen realtime rondrennen in third-person meer dus. Toch zijn de puzzels en de sfeer weer smakelijk. De demo is alleen schandalig kort. Slechts één puzzeltje! Een lastige puzzel, dat wel, maar als je 'm eenmaal door hebt, is er weinig meer aan...

Score: ★★

[illegible]

ARMIES OF EXIGO

Volgende maand de review, nu de dope demo van dit sleeperhitje in de dop op RTS gebied, waarin jij het als The Empire opneemt tegen het leger van The Beast Horde. Spanning en sensatie en samengeknepen billen dus!

Score: ★★★

www.eagames.com



ONLINE TELEX

■ Eidos werkt aan Championship Manager Online, waarmee je je managementkwaliteiten kan meten met de rest van de wereld. Je kunt de controle nemen over een club in de nationale competities van Engeland, Schotland, Italië, Spanje, Duitsland en Frankrijk. Championship Manager Online zal een maandelijkse bijdrage vragen en begin volgend jaar zal het spel verschijnen.

■ Novalogic heeft de NovaLogic Interactive Level Editor voor Joint Operations: Typhoon Rising beschikbaar gesteld. Met deze editor kunnen gebruikers in 3D of 2D mode objecten editten, waypoints, spawn points, gebouwen, voertuigen, begroeiing, effecten toevoegen en wijzigen. Daarnaast is patch 1.3.1.15 inmiddels online gezet.

■ Sony claimt dat meer dan 1,4 miljoen mensen een netwerk adapter hebben voor de PS2. Of ze die ook gebruiken is natuurlijk een tweede.

■ Hilarisch! Er is een heuse A-Team mod voor Battlefield: Vietnam in de maak. De mod zal naast de beroemde A-Team bus ook de gezichten van het beruchte viertal bevatten.

■ De Doom 3 Software Development Kit (SDK) is als het goed inmiddels door id Software uitgebracht. De SDK bevat de code van het spel, code van de physics en nog meer technische stuff.

■ De Duitse fansite Doom3maps.de meldt dat er een nieuw modteam bijeengekomen is, onder de naam Co-op3. Hun doel is om zo spoedig mogelijk de co-op modus toe te voegen aan de PC game. Deze zit wel al standaard bij de Xbox-versie.

■ Tron 2.0: Killer App is de titel van de Xbox-versie van de PC game Tron 2.0. De singleplayer campaign is nagenoeg helemaal hetzelfde gebleven maar ontwikkelaar Climax heeft de multiplayer een flinke oppoetsbeurt gegeven. Je zal met zestien spelers via Xbox Live kunnen spelen en er zijn een slordige tien nieuwe maps toegevoegd.



NINJA GAIDEN HURRICANE PACK



Heb je Ninja Gaiden thuis liggen en doe je er niet veel meer mee, aangezien je hem al hebt uitgespeeld? Geen nood, er is sinds kort downloadable content voor dit razend moeilijke spelletje beschikbaar.

Het Hurricane Pack geeft je namelijk de mogelijkheid het spel nogmaals te spelen. In PU nummertje 8 spraken we al over drie nieuwe wapens maar in feite is het één nieuw wapen dat je tot driemaal kunt verbeteren.

Het gaat om de Lunar; een stok waarmee je aardige tikken uitdeelt. Dit moet ook wel aangezien de tegenstand van pittig naar overdreven pittig is gestegen. Gooiden wij aanvankelijk slechts met zekere regelmaat onze joypad uit pure frustratie richting de muur, momenteel doen we dit om de twee minuten. Het is zo ontzettend moeilijk geworden dat het gewoon niet leuk meer is.

Maar aan de andere kant ... als je dit verdomd lastige extraatje weet te masteren, smaakt de overwinning natuurlijk extra zoet.

Score: ★★★★

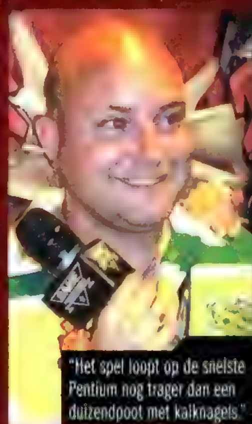
Te downloaden via Xbox Live

JUDGE ED
CASE: DOOM 3



BORIS: Middels deze dagvaarding sleep ik, Boris V., eerbiedig en rechtschapen gamejournalist, mijn collega's Jan M. en Jan-Johan B. voor het gerecht inzake hun ongepaste becijfering afgelopen maand van de game Doom 3.
Edelachtbare, sta mij toe u te vertellen dat deze game absoluut geen Gold Award verdient. Het spel in kwestie is een eentonige, rechtlijnige, onoriginele shooter die volkomen onterecht met een boel bombarie omringd wordt voor, tijdens en na de release. Het spel heeft de hype slechts te danken aan zijn, inmiddels zes jaar oude, voorganger: Doom 2. Een titel overigens, uwe weledelgestrengheid, die in de ogen van vele rechtschapen en gerespecteerde burgers er toe heeft geleid dat volkomen normale en onschuldige kinderen naar de wapens hebben gegrepen om hun klasgenootjes uit te moorden.
Afgezien daarvan, uwe grootschaligheid, kan ik u verzekeren dat Doom 3 op geen enkel moment het niveau van zijn voorganger weet te evenaren.
Sterker nog, het spel is online met niet meer dan vier spelers te spelen, het spel loopt op de snelste Pentium nog trager dan een duizendpoot met kalknagels en dankzij de beroerde engine kent de game zelfs in singleplayer de vertraging die bekend staat als 'lag'.
JAN & J.J.: Duidelijk is, uw hooggeprezenheid, dat Boris te veel tijd achter de PSone heeft doorgebracht. Van 'lag' is geen enkele sprake, als je tenminste een flinke PC in huis hebt.
Onze gewaardeerde collegae Skate The Late en Gamekings medewerker Ruben spelen de game momenteel thuis en bij beiden draait het als een zonnetje. Wellicht moet Boris zijn Pentium III 700 MHz eens upgraden.
Maar buiten dat, valt Kale B. volledig door de mand omdat de man zijn feiten niet kent. Doom 2 kwam niet zes jaar maar tien jaar geleden uit, namelijk in 1994. Iemand die dergelijke basale gameskennis niet op een rijtje heeft, heeft überhaupt niets in deze rechtzaal te zoeken.
Daarbij streeft Doom 3 qua graphics, beleving en opbouw zijn voorganger natuurlijk makkelijk voorbij. Vermoedelijk heeft Boris nog steekpenningen in zijn ogen die hij overhield aan zijn absurd hoge Joint Operations score zodat hij de coverview niet heeft kunnen lezen. Dan had hij namelijk kunnen zien wat id Software wilde met Doom 3: een remake maken van het origineel uit 1992 met de techniek van nu. In die opzet is men dubbel en dwars geslaagd.
BORIS: Hooggeplaatste rechtvaardigheid, ik doe mijn behoefte op het onterecht hoge cijfer van de beide aangeklaagden. Misschien dat de heren tijdens hun zogenaamde "exclusieve" buitenlandse perstrip een bezoek hebben gebracht aan een niet nader te benoemen "exclusieve" herenclub alwaar hen door rondborstige dames kilo's zand in de ogen is gestrooid. Wellicht dat hun beoordelingsvermogen werd vertroebeld door het nachtenlang buiten zetten van de bloemetjes op kosten van de producent van het bovengenoemde spel.
Hoe dan ook; ik wil hierbij spreken van een schande! Het is een klap in het gezicht van elke rechtgeaarde gamer die zijn zuurverdiende centen bij elkaar moet schrapen om zulk verderfelijk spul in huis te halen. Moge uw oordeel, uwe doorluchtigheid, zoals altijd hard en rechtvaardig zijn.
JAN & J.J.: De aantijgingen van Kale B. zijn even stuitend als onjuist. Twee dagen lang in een hotel... inderdaad maar dan wel van 's ochtends 8.00 uur tot 's avonds 22.00 uur gamen, gamen, gamen en nog eens gamen in een klein warm kamertje, totdat we doodmoe naar ons eigen middleclass hotelkamertje strompelden om de volgende ochtend om 7.30 uur opnieuw aan de multiplayer te zitten.
Dit was een werktrip zoals er in de geschiedenis van PU zelden een geweest is. Het is dan ook evident dat de heer B. een toontje lager dient te zingen met zijn insinuaties. Juist de heer B. zouden we hieraan toe willen voegen, en dan herinneren we ons het feit dat hij het was die ooit zijn bezoek aan een paaldansclub op een buitenlandse perstrip bij PU-baas Niels wilde declareren.
Kortom; Boris is een gefrustreerd mannetje met een oude flut PC die zijn seksuele tripfantasieën op twee hardwerkende PU-journalisten afreageert en daarbij volkomen uit de bocht vliegt.

BORIS VS JAN & J.J.



"Het spel loopt op de snelste Pentium nog trager dan een duizendpoot met kalknagels."

"Kale B. valt volledig door de mand omdat de man zijn feiten niet kent."









JUDGE ED OORDEELT...

"Jammer, dat is het eerste woord dat mij na het aanhoren van deze even ongenuanceerde als kinderachtige woordenstrijd te binnen schiet. Jammer... dat deze rubriek waarin ooit op het scherpst van de snede werd gedebatteerd, is verworden tot een schreeuwpartij waarin persoonlijke frustraties centraal staan.
Jammer... dat waar ooit steekhoudende argumenten voor en tegen door mij konden worden afgewogen, het geheel nu verzandt in een welles/nietes spelletje waarin verdachtmakingen de boventoon voeren.
Nergens in het pleidooi wordt serieus ingegaan op opmerkingen van de ander. Zo begrijp ik dat B. het een schande vindt dat de game online met niet meer dan vier personen te spelen is. Is dat inderdaad zo, denk ik dan en zo ja, is dat echt een zwaar aan te rekenen minpunt? Er wordt niet op ingegaan...
De heer B. vindt Doom 3 lang niet van het niveau van Doom 2 en geeft net genoemde beperkte multiplayer als een van de redenen. Maar had Doom 2 destijds dan online multiplayer met meer dan vier personen, denk ik dan. Er wordt niet op ingegaan...
De enkele keer dat er een uitspraak gedaan wordt die door mij op z'n waarheidsgehalte valt te beoordelen, moet ik concluderen dat de heer B. de plank volkomen misslaat. Zo beweert B. dat Doom 3 ook op de snelste Pentium niet goed loopt. Onderzoek van mijn juristenteam wijst echter op het tegendeel. De game vraagt weliswaar een behoorlijk zware machine maar mits die voorhanden is, kan de game in al zijn facetten worden genoten, zo blijkt uit de praktijk.

HET VONNIS

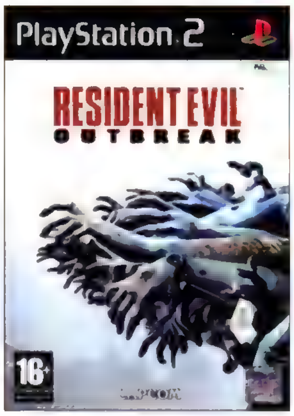
Wegens het verstrekken van onjuiste informatie en tendentieuze argumentatie veroordeel ik de heer B. tot het nuttigen van ochtend, middag en avondmaal in Miep's Snackpaleis te Haarlem voor een periode van dertig dagen, op eigen kosten natuurlijk, waarbij ik slechts aangeef dat hierbij vergeleken de McDonald's als reformhuis valt te betitelen.
Omdat het 't duo J.& J.J. aan te rekenen is dat zij met hun opmerking over steekpenningen de toon van dit debat hebben gezet, veroordeel ik hen tot het gezamenlijk in één bed doorbrengen van twee nachten in Bob's Youth Hostel aan de Korte Reguliersdwarsstraat te Amsterdam, eveneens op eigen kosten.
Tot slot wil ik een ieder er op wijzen dat ik niet meer van plan ben in de toekomst de toga aan te trekken als discussies over de becijfering van games op een dergelijk discutabel niveau worden gevoerd.
Heren, uit mijn ogen!"



DESIGNER GORETURE
BY CAPCOM

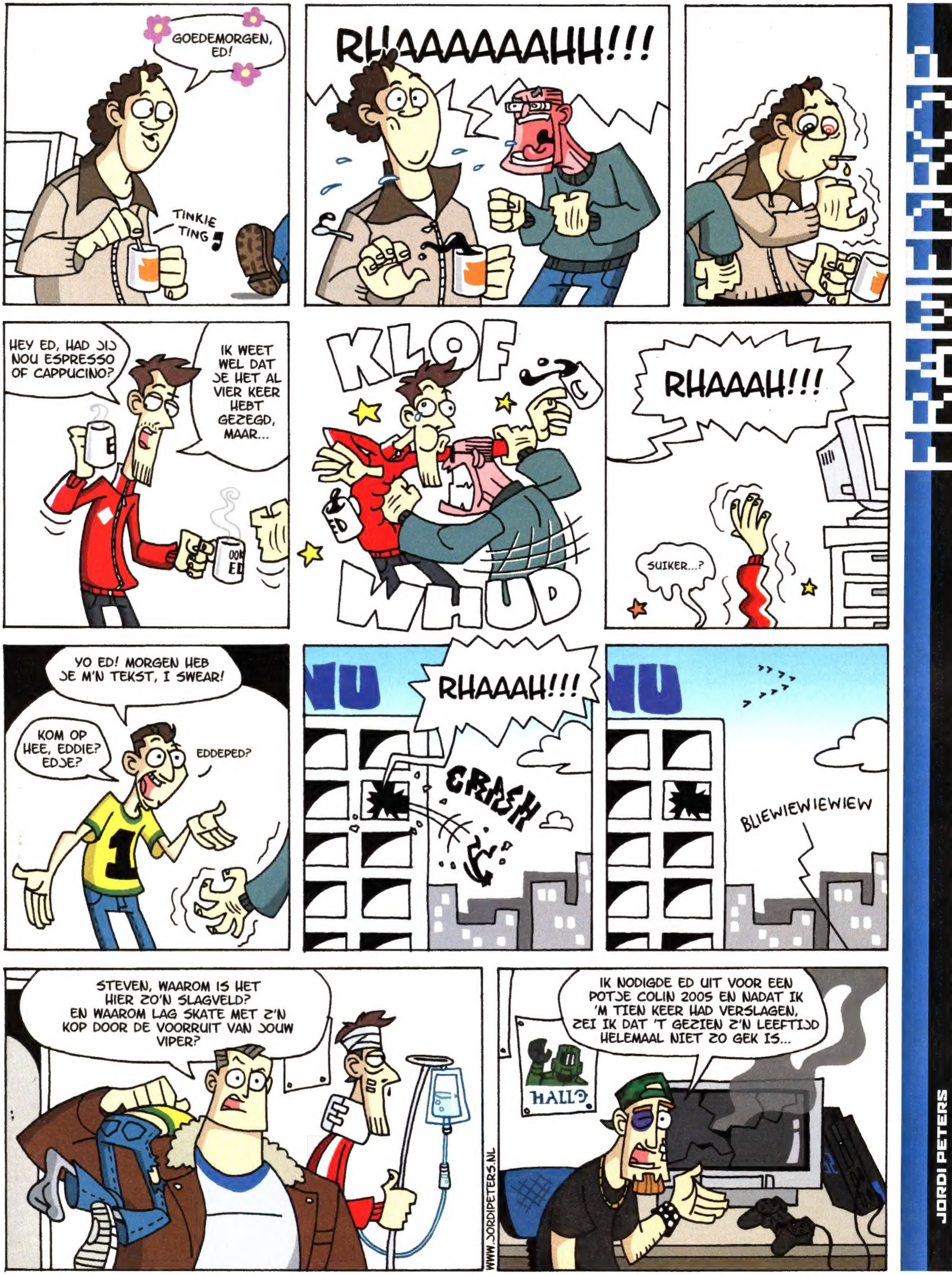
"Quite simply you haven't seen a Resident Evil game look this good before." PSW Magazine

RESIDENT EVIL™
OUTBREAK



Exclusively for
PlayStation®2

CAPCOM



GOEDEMORGEN, ED!
TINKIE TING
RHAAAAAAAHH!!!
HEY ED, HAD JIJ NOU ESPRESSO OF CAPPUCINO?
IK WEET WEL DAT JE HET AL VIER KEER HEBT GEZEGD, MAAR...
OOK ED
KLOF
WHUD
RHAAAH!!!
SUIKER...?
YO ED! MORGEN HEB JE M'N TEKST, I SWEAR!
KOM OP HEE, EDDIE? EDJE?
EDDEPED?
RHAAAH!!!
CRASH
BLIEWIEWIEWIEW
STEVEN, WAAROM IS HET HIER ZO'N SLAGVELD? EN WAAROM LAG SKATE MET Z'N KOP DOOR DE VOORRUIT VAN JOUW VIPER?
WWW.JORDIPETERS.NL
IK NODIGDE ED UIT VOOR EEN POTJE COLIN 2005 EN NADAT IK 'M TIEN KEER HAD VERSLAGEN, ZEI IK DAT 'T GEZIEN Z'N LEEFTIJD HELEMAAL NIET ZO GEK IS...
HALLO
JORDI PETERS

TERMINATOR 3 REDEMPTION



Een soort doldwaze achtbaanrit vol actie met The Gouvernator in de hoofdrol.

PS2 / XBOX / NGC **70** SCORE

MADDEN NFL 2005



Gewoon de allerbeste in z'n genre en da's niet lullig bedoeld.

PS2 / XBOX / NGC / PC **86** SCORE

CRISIS ZONE



Het beste als we het hebben over lightgun schietspellen.

PS2 **78** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

EN NATUURLIJK EEN UITGEBREIDE TERUGBLIK OP PU GAMEPLAY 2004!

- Jak 3, Ratchet & Clank 3 en Sly 2. Sony gaat los met platform adventures, en wij checken die shit maar al te graag.
- We gaan ons uiterste best doen om de review-versie van GTA San Andreas bij Rockstar los te peuteren. Ach, die gasten houden van ons, dus dat zal wel lukken, toch?
- Skate en voetbal dat zijn twee handen op één buik. Tja, en als dan de review-versie van PES4 bij ons wordt gedropt dan weet je dat het testhok heeeeel lang bezet was.
- T.H.U.G. 2 en Boris nam hem mee. Wat hij ervan vond? Ja, dat gaan we niet verraden.
- Nadat we deze maand een aantal uur bij Guerrilla door konden brengen hebben we nu eindelijk de review van Killzone binnen en hij is..... hehehe bijna verraden.
- Pikachu ik kies jou.... donderschot....... Charmander tackle aanval. Ja sorry maar sinds die twee Pokémon spelletjes zijn we een beetje uit ons normale doen.
- Def Jam Fight For New York kwam binnen en Skate was er als de kippen bij om eens even de crap uit iedere digitale hip-hop ster te trappen.
- Nadat Skate uit het testhok verdwenen was, werden de dansmatten uitgerold. Dancing Stage Fusion was the name of the game.
- Outrun 2 voor de Xbox maakte bij velen nostalgische gevoelens los. Het was knokken wie hem als eerste mocht spelen.
- Een RPG met de Lord Of The Rings licentie, dat kan toch niet fout gaan? Toch?



POWER UNLIMITED 11 LIGT 1 NOVEMBER IN DE WINKELS

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

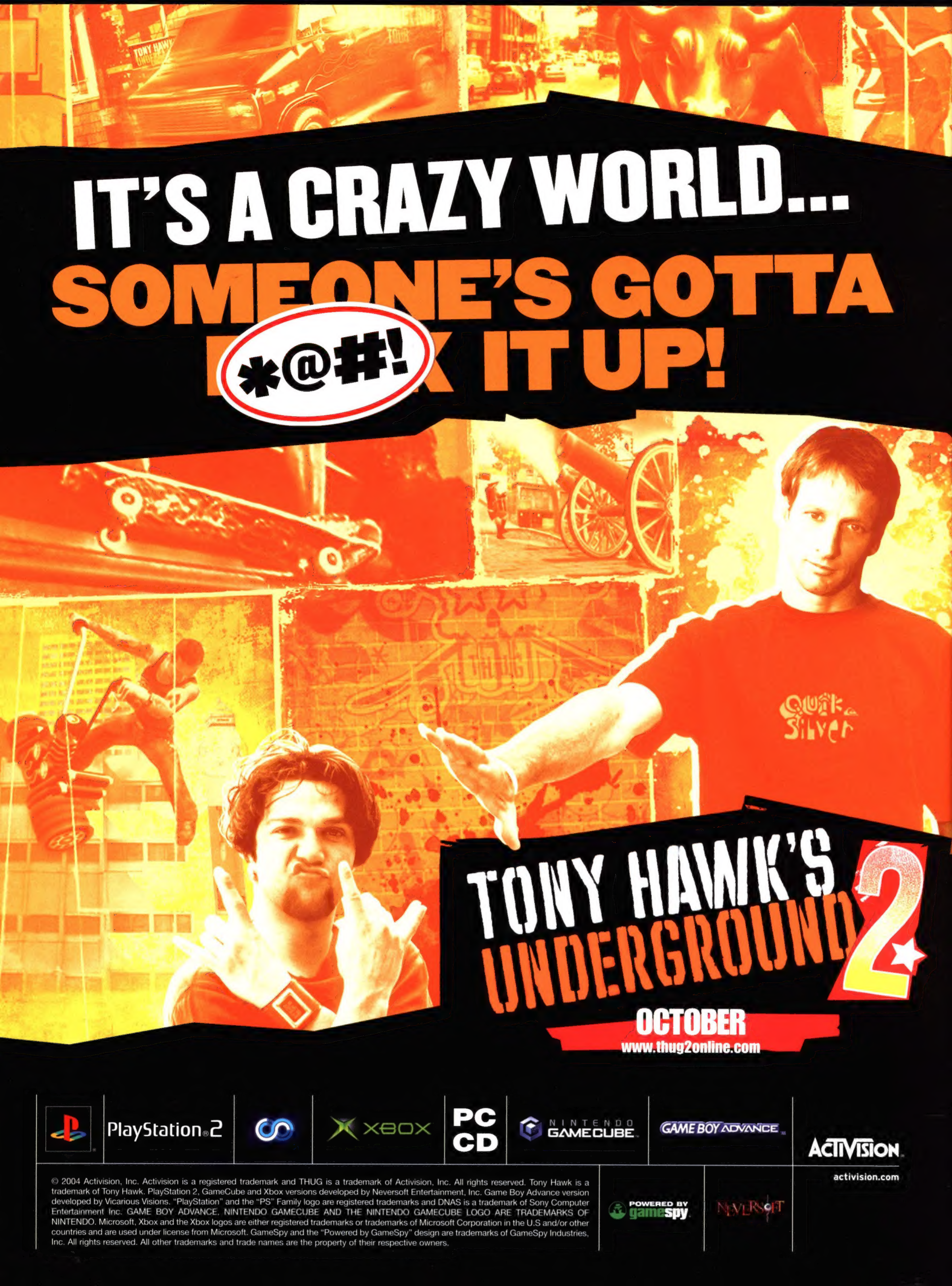
COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Eline Deijs, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Mascha van Riezen
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 1943, 2130 JT Hoofddorp
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 36,36. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren. Prijswijzigingen voorbehouden.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk



KOHAN II
KINGS OF WAR
AWAKEN, IMMORTAL WARLORD!
COMMAND THE ARMIES OF MANKIND AND BATTLE INTO THE HEART OF EVIL.
RECRUIT YOUR ARMY FROM SIX DISTINCT WARRING RACES AND FIVE RIVAL POLITICAL FACTIONS
BUILD YOUR HEROES SKILLS AND SPELLS AS YOU WAGE WAR AGAINST THE ARMIES OF THE SHADOW
KOHAN'S REVOLUTIONARY UNIT COMMAND SYSTEM KEEPS YOUR FOCUS ON COMBAT AND CONQUEST
THE SEQUEL TO THE 2001 STRATEGY GAME OF THE YEAR
PC GAMER, COMPUTER GAMES MAGAZINE, COMPUTER GAMING WORLD
12+
www.pegi.info
PC CD
DEVELOPED BY
TIMEGATE STUDIOS
GS
GLOBAL STAR SOFTWARE
©2004 TimeGate Studios, Inc. All rights reserved. Global Star Software, Take-Two Interactive Software and the Global Star Software logo are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Kohan II: Kings of War, TimeGate Studios and the TimeGate Studios logo are trademarks of TimeGate Studios, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by TimeGate Studios. Published by Global Star Software.


IT'S A CRAZY WORLD...
SOMEONE'S GOTTA
*@#! IT UP!
TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2
OCTOBER
www.thug2online.com
PlayStation 2
XBOX
PC CD
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
ACTIVISION
activision.com
© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and THUG is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. PlayStation 2, GameCube and Xbox versions developed by Neversoft Entertainment, Inc. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
POWERED BY gamespy
NEVERSOFT